9/98

INDEKS Nr 320358 ISSN 1230-8773 CENA 4,50zł

HERCE, MECHY, BATTLETECHY

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

KONKURSY

- Magic: The Gathering
- Deathtrap Dungeon
- Z archiwum X

DZIECI QUAKE'A

czyli przegląd zapowiadanych gier FPP

TEAM APACHE

SANITARIUM

REFLUX

EMERGENCY: FIGHTER FOR LIFE

Rady i porady:

X-COM: INTERCEPTOR

CYBERSTORM 2

SPECOPS

PIRACTWO? STOP!

RIPOSTA

SOLDIERS AT WAR

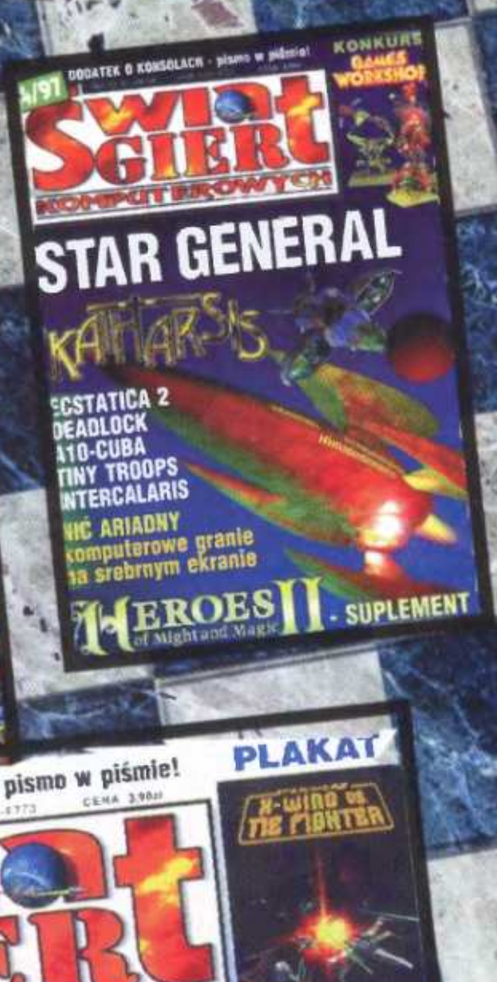
ISSN 1230-8773

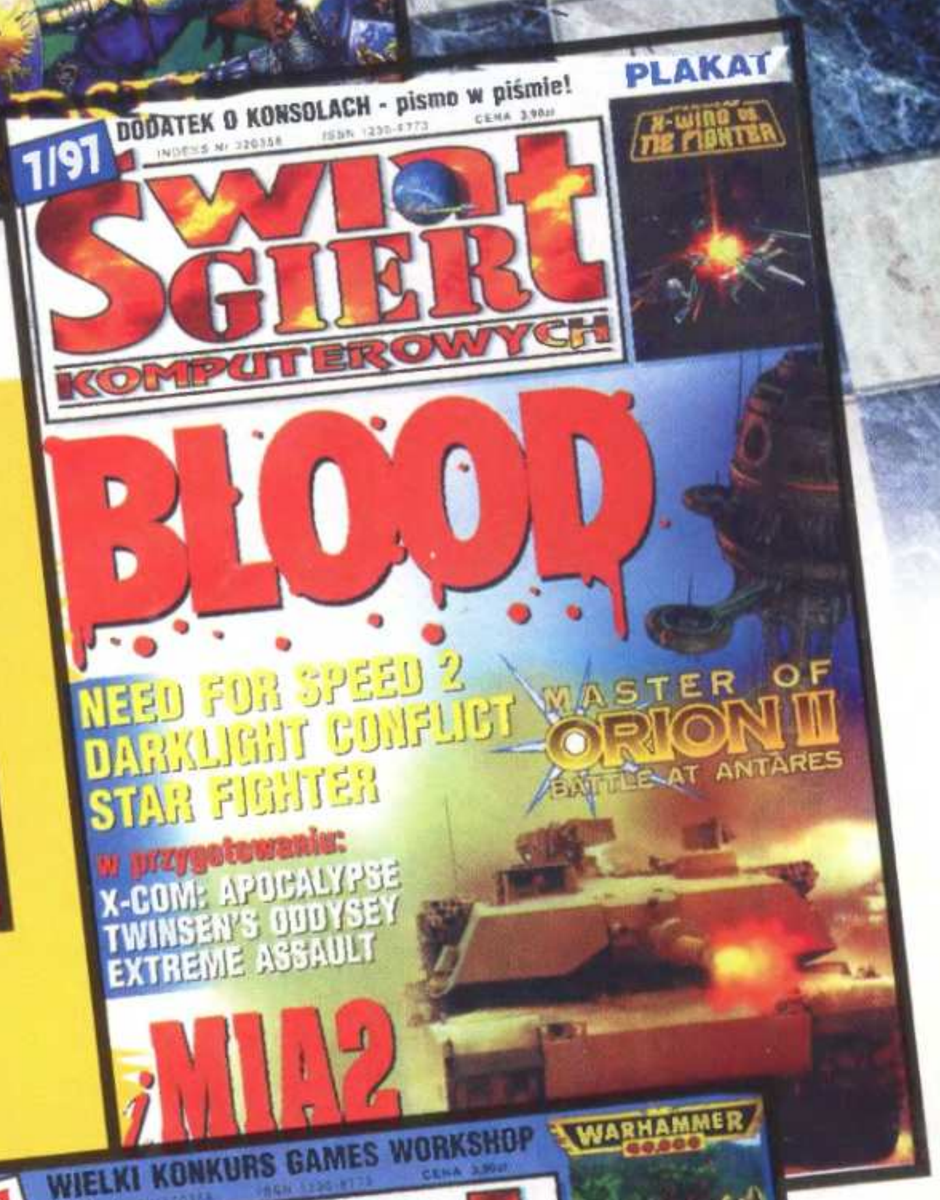
09 >

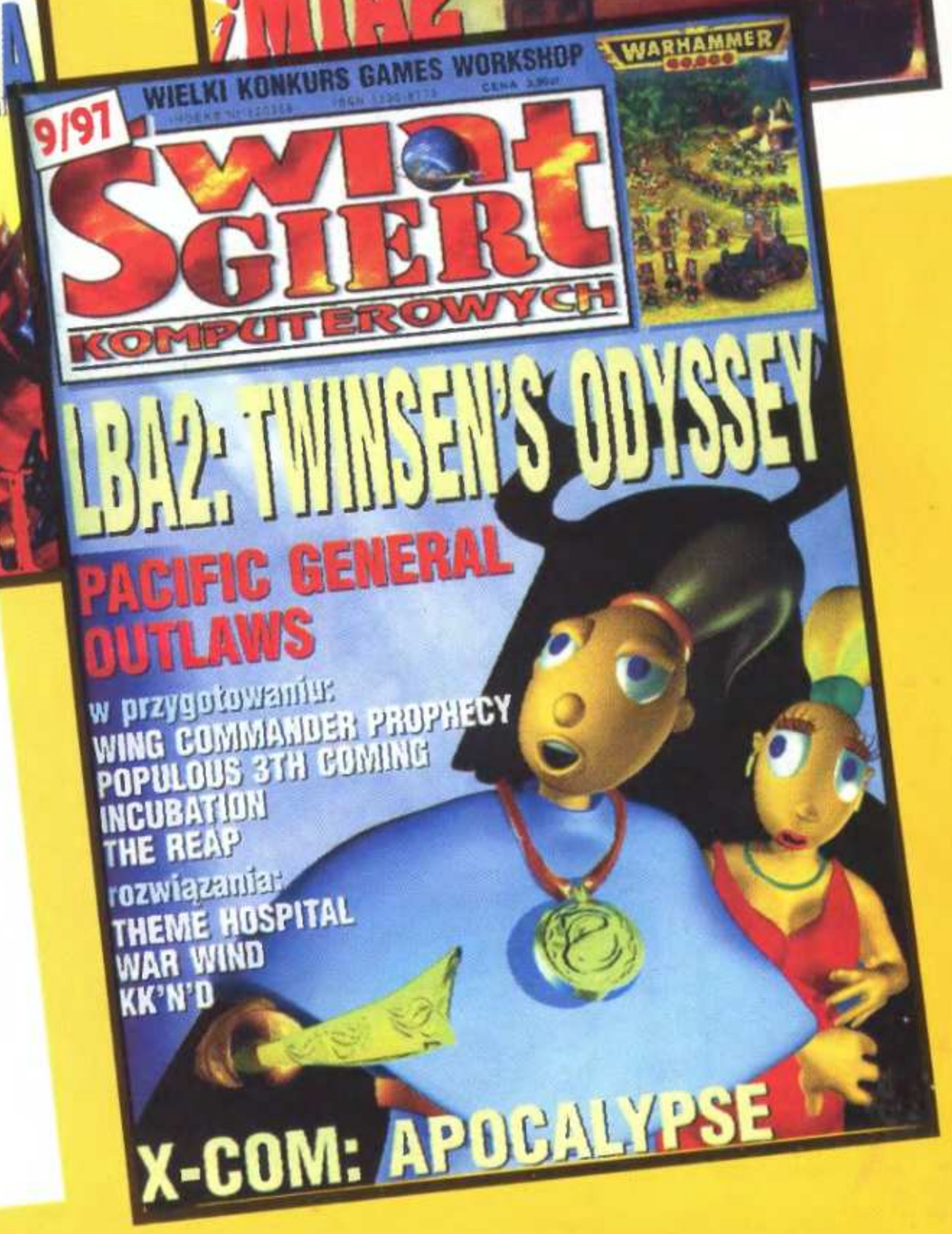
9 771230 877984

NASZE ARCHIWALIA

Jeśli chcesz otrzymać, któryś z poniższych numerów, to wypełnij kupon prenumeraty.







ZAGRAJ Z NAMI!

LEGALNE PROGRAMY PO PIRACKICH CENACH !!!

Chociaż nasze ceny są iście pirackie (od 14.90 do 69 zł) to naszych produktów nie pomylisz z pirackimi!

-Reklamowane poniżej programy są w polskich wersjach językowych (tworzonych przez najlepszych fachowców w Polsce, autorów polskiej wersji Ace Ventury.

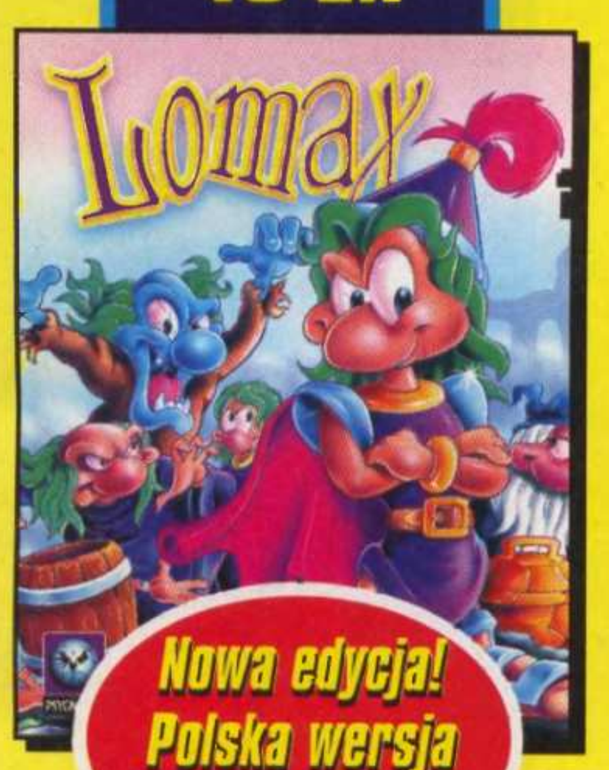
- Mają gwarancję i możesz skorzystać z linii pomocy technicznej.

- Posiadają oczywiście pełne instrukcje obsługi.

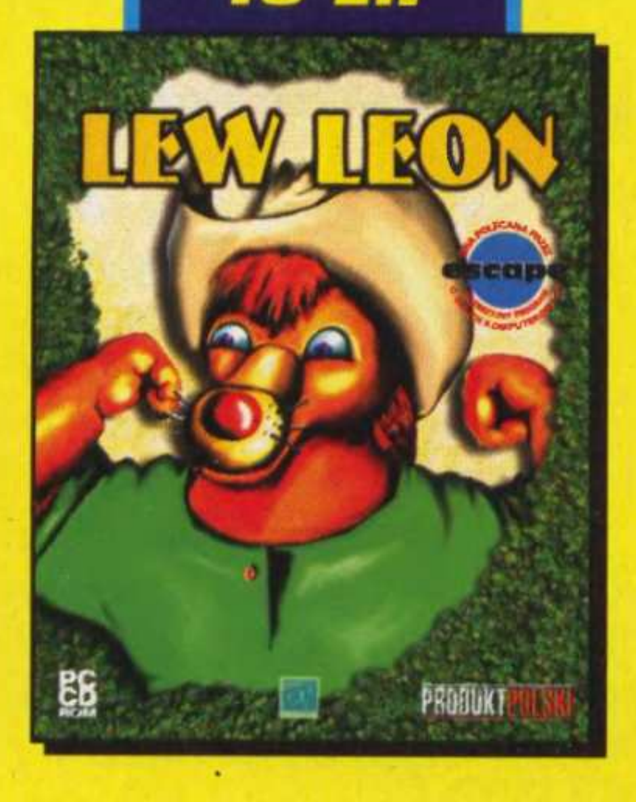
- Zapakowane są w estetyczne fajne pudełka.

PO CO RYZYKOWAĆ, KUP DOBRY PRODUKT ZE SPRAWDZONEGO ŹRÓDŁA.

nowa cena **49 zł!**



cena **49 zł!**



nowa cena **69 zł!**

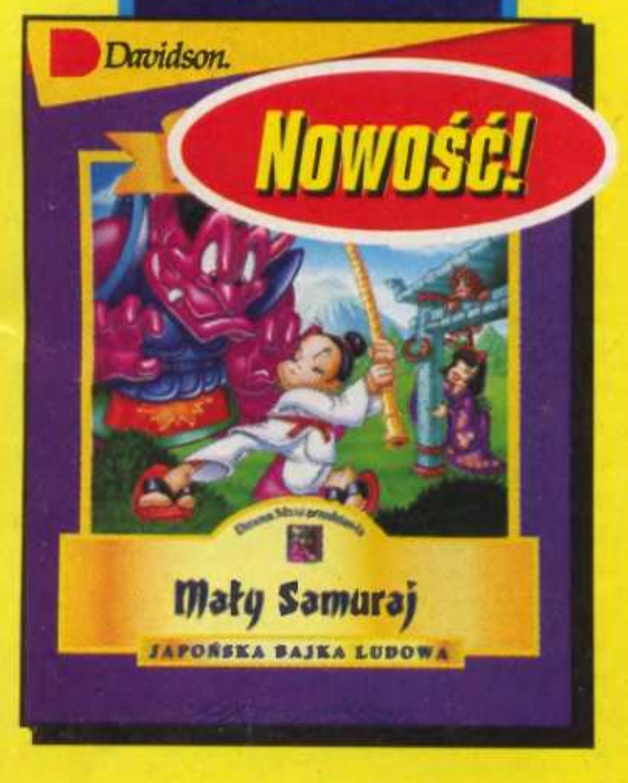
Już w październiku kolejna wspaniała gra przygodowa w całości po polsku

Hopkins FBI

Wkrótce dowiesz się więcej

***Czarodziejskie Opowieści*, piękne bajki dla dzieci opowiada Piotr Fronczewski.**

nowa cena **49 zł!**



nowa cena **49 zł!**

nowa cena **49 zł!**

Te i inne gry i programy możesz kupić wysyłkowo na najlepszych warunkach w

Centrum Sprzedaży Wysyłkowej CD Projekt
(0-22) 672 89 09 lub 0-602 69 59 25

Zapraszamy również do sklepów firmowych CD Projekt				Sprzedaż hurtowa
Kraków	Radom	Warszawa	Warszawa	Biuro handlowe
ul. Starowiślna 65, tel. (0-12) 421 26 17	pl. Konstytucji 3 maja nr 5, tel. (0-48) 363 24 19	ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18	ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65	Warszawa, tel. (0-22) 825 81 71, 825 71 51

wysyłka gratis
realizacja 24 h
(czas od przyjęcia zamówienia do momentu wysyłki na poczcie)

Do kupienia również we wszystkich dobrych sklepach z grami na terenie Polski.

STREFA NISKICH CEN

Nowość!

W sklepach od września

Nowość!

W sklepach od października

Chcemy podziękować wszystkim naszym klientom, którzy swoimi uwagami przesyłanymi na kartach rejestracyjnych zachęcili nas do opracowania maksymalnie dużej ilości gier w polskich wersjach językowych oraz radykalnej obniżki cen.

Piractwo?

STOP

Świat Gier Komputerowych

ISSN 1230-8773, INDEX 320358
ROK 6, NR 9/98 (69)

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA RED. NACZ. (dział polski):
Wojciech Stawski

Z-CA RED. NACZ. (dział zagraniczny):
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło

DZIAŁ PRENUMERATY:
Agnieszka Jasiulewicz

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska
Piotr Rogalski

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski
Rafał Bumażnik
Piotr Gontarek
Adam Gregrowicz
Sebastian Kłomski
Dariusz Lewkowski
Krzysztof Lutowski
Arkadiusz Matczyński
Michał Nowakowski
Michał Śledziński
Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel./fax (0-52) 345-54-33

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
IMAGO sp z o.o.

PREZES wydawnictwa:
Andrzej Kentzer

KONTO:
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1
Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń oraz zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Cześć

Tegoroczne wakacje, przyznacie to chyba sami, minęły jakoś wyjątkowo szybko. Najprawdopodobniej winę za to ponosi fatalna pogoda, przez którą powinno się raczej mówić o feriach jesiennych, a nie letnich, a być może był też jakiś inny, bardziej tajemniczy tego powód. W każdym razie, jakie nie byłoby wyjaśnienie, teraz mamy już wrzesień i czas wrócić do normalności.

Oczywiście, pisząc „normalność“, mam na myśli gry, gry i jeszcze raz gry, które właśnie we wrześniu dają o sobie znać pod postacią pierwszej fali jesienno-zimowego wysypu. Prawdę powiedziawszy, fala ta zazwyczaj jest bardzo mała i zawiera co najwyżej kilka ważniejszych tytułów, ale za to objawia się całą masą zapowiedzi. A tak przy okazji, tak jak sierpień jest miesiącem trzewości, a październik miesiącem oszczędzania, tak na swój własny użytek wrzesień nazywam miesiącem zapowiedzi. Może brzmi to dziwacznie, ale ma sens.

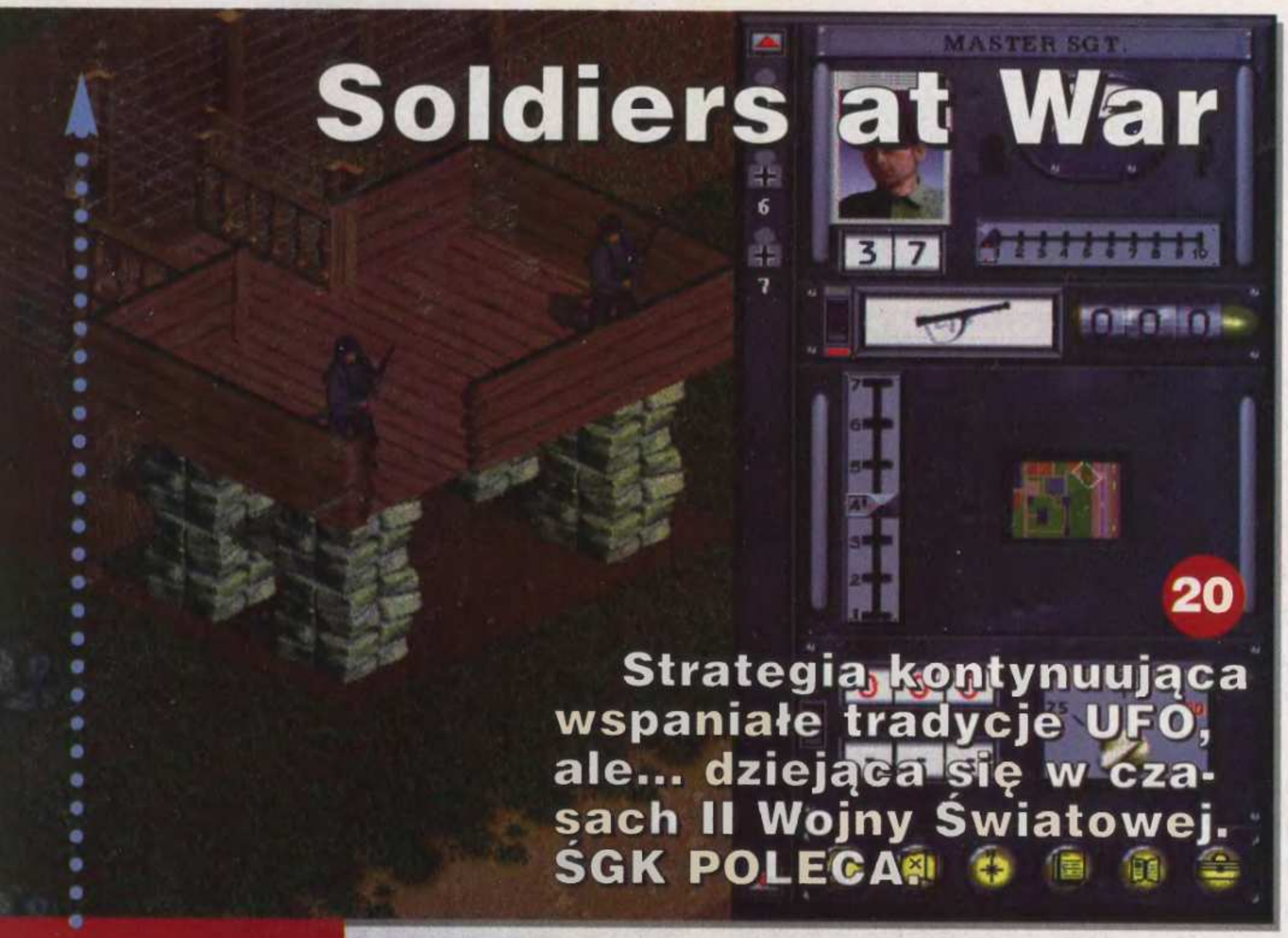
W tym numerze, jak łatwo się domyślić, dominują właśnie zapowiedzi. Poza standardowymi notkami, zamieszczamy także obszerne zestawienie gier FPP, które niebawem ukażą się na rynku, a które w swojej masie stanowią istny potop. Polecam Wam ten materiał, licząc, że dzięki niemu już teraz upatrzycie sobie to i owo, przygotowując się zawczasu na znaczne wydatki.

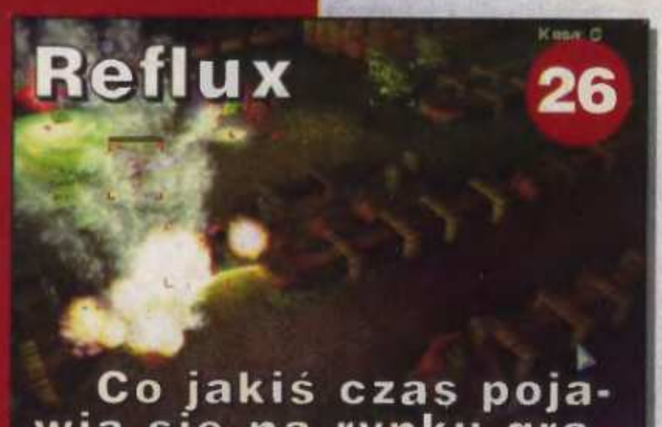
Z opisów na pierwsze miejsce wysuwa się gra „Soldiers at War“, doskonała startegia, która otrzymuje od nas wyróżnienie ŚGK POLECA. Nawiasem mówiąc, strategii w tym numerze w ogóle jest sporo, jeśli więc ktoś czuje się ich miłośnikiem, czeka go wiele atrakcji. Zestaw dodatkowych misji do „Earth 2140“ oraz gry „Emergency“ i „Reflux“ - wszystko w bardzo przystępnych cenach - to tylko niektóre propozycje, które warto uwzględnić w swoich wrześniowych finansach.

Na koniec chciałbym wspomnieć o jeszcze dwóch rzeczach. Pierwsza dotyczy naszego eksperymentu, który przeprowadzamy na okoliczność wydrukowania rozwiązania pierwszej części „Elviry“. W rzeczywistości jest to materiał, który znalazł się w dwóch pierwszych numerach ŚGK (1/93 i 2/93), a więc ponad 5 lat temu! Zrobiliśmy to, ponieważ po ukazaniu się recenzji tej gry w rubryce „Retro“ zasypaliście nas listami właśnie z prośbą o zamieszczenia także rozwiązania (wyjaśniamy to również w słowie wstępnym do „Elviry“). Teraz natomiast zastanawiamy się, czy może nie byłoby dobrze na stałe powiększyć „Retro“ i umieszczać tego rodzaju przedruki. Napiszcie, czy ten pomysł Wam się podoba? A może macie gotowe propozycje dotyczące konkretnych gier? Czekamy.

Druga sprawa dotyczy naszego tekstu pt. „Piractwo? Stop!“, zamieszczonego w zeszłym numerze. Otóż postanowiliśmy jeszcze raz powrócić do tematu, publikując „Ripostę“ czyli Wasze opinie na temat piractwa, które nadeszły w odpowiedzi na artykuł. Przyznaję, że miejscami tekst jest jeszcze ostrzejszy, niż dwie wcześniejsze części czytelniczej polemiki, ale uważamy, że dla dobra sprawy należy poznać wszystkie stanowiska. Przy okazji drukujemy także wypowiedź odredakcyjną mojego skromnego autorstwa, wyjaśniającą kilka fundamentalnych, powiedziałbym, kwestii - ale o czym piszę, przekonajcie się już sami. Miłej lektury.

SPIS TREŚCI





Co jakiś czas pojawia się na rynku gra polska, która udowadnia, że nasi krajanie wcale nie są gorsi od swoich zagranicznych kolegów. Reflux jest tego najlepszym przykładem.

Pomysł zupełnie nowy - katastrofy, akcje ratownicze, specjalistyczne jednostki i Ty. Wciągające, po polsku, tanie.

Kolejna przygodówka, ale za to jaka. Kunsztowne wykonanie, doskonała fabuła, świetna grywalność. Kiedy część druga?!

Kolejna symulacja śmigłowca, oczywiście z Apachem w roli głównej. Ścisła czołówka tego typu gier.

ZAPOWIEDZI

Age of Empires 2 10
Alien Intelligence 10
Alien vs Predator 9
Amen: The Awakening 9
Baldur's Gate 8
C&C: Tiberian Sun 14
Dawn of War 10
Dzieci Quake'a: 16
- Pray 16
- Duke Nukem Forever 17
- Half Life 17
- Sin 18
- Daikatana 18
- Thief: The Dark Project 18
- Blood 2 19
- Shogo 19
- X-COM: Alliance 19
- Vigilance 19
- Klingon Honour Guard 19
- Requiem 19
EarthWorm Jim 3D 12
Giants 15
Moto Racer 2 13
Myth 2: Soulblighter 13
O.D.T. 11
Panzer Elits 15
Prax War 11
Revenant 8
Test Drive Off Road 2 12
Tribal Lore 13
Turok 2: Seeds of Evil 12
Wheel of Time 11

RECENZJE

Earth 2140: Final Conflict 35
Emergency: Fighter for Life 28
Fields of Fire 41
Foundation 44
Genetic Species 45
Industry Giant 37
Insane Speedway 2 36
Operational Art of War 32
Reflux 26
Sanitarium 30
Soldiers at War 20
Team Apache 24
The House of the Dead 43
Tribal Rage 42
Vangers: One for the Road 34
War Games 40

RADY I PORADY

Cyberstorm 2 55
S.O.S. 60
S.O.S. - skrzynka kontaktowa 61
SpecOps 58
Triki 62
X-COM: Interceptor 52
Z prywatnych zbiorów 51

SPRZĘT I MULTIMEDIA

Procesor dla gracza: cz. 2 - Intel 66
Komputerowy majsterklepka (cz. 2) 68
Web news 64
Windows 98: wsiadać czy nie? 65

TRYBUNA

Bez prądu 90
Film 88
Herce, Mechy, Battletechy 74
Hity 71
Kantyna 80
Konsola 82
Listy 6
Między nami, graczami 79
Ogłoszenia 92
Piractwo? Stop! - RIPOSTA 72
Retro 84
Świat według ManJAka 78
Tawerna 81

Tabelka ocen

wyróżnienie
(przyznawane przez redaktorów ŚGK)

gatunek gry
(logiczna, zręcznościowa, przygodowa, role-playing, symulacyjna, strategiczna)

wymaganla
(od góry - minimalne, zalecane)

autor i wydawca oraz polski dystrybutor

ocena
(od góry - za grafikę, dźwięk i grywalność)

cena na polskim rynku

Absolutne fiasko, zawód i wieczne potępienie.

Poniżej normy, choć miejscami przebłysk czegoś lepszego. Nudy.

Standardowe pomysły i wykonanie, sprawdzone metody. Nawet, nawet, ale...

Ponad normę, lecz niestety z brakami, bądź też odwrotnie - braki, ale i tak ponad normę. Oryginalność.

Maksymalna pozytywna ocena. Ekstaza.

Rozwiązanie Konkursów

WAKACYJNY KONKURS Z GWIAZDAMI

Prawidłowe odpowiedzi to,
w kolejności pytań - B,A,A.
Nagrodę główną,
radiomagnetofon BUMBOX PHILIPS
otrzymuje:

PARYS MACIEJ
(OLSZTYN)

Nagrody pocieszenia otrzymują:

CHRUŚCICKI MACIEJ
(KOSZALIN)

FABIJAŃSKI JAROSŁAW
(SOKOŁÓW PODLASKI)

KURZAK MIROSŁAW
(KRASNYSTAW)

LEWANDOWSKA ANNA
(POZNAŃ)

PARADYŻ JAROSŁAW
(DIERŻONIÓW)

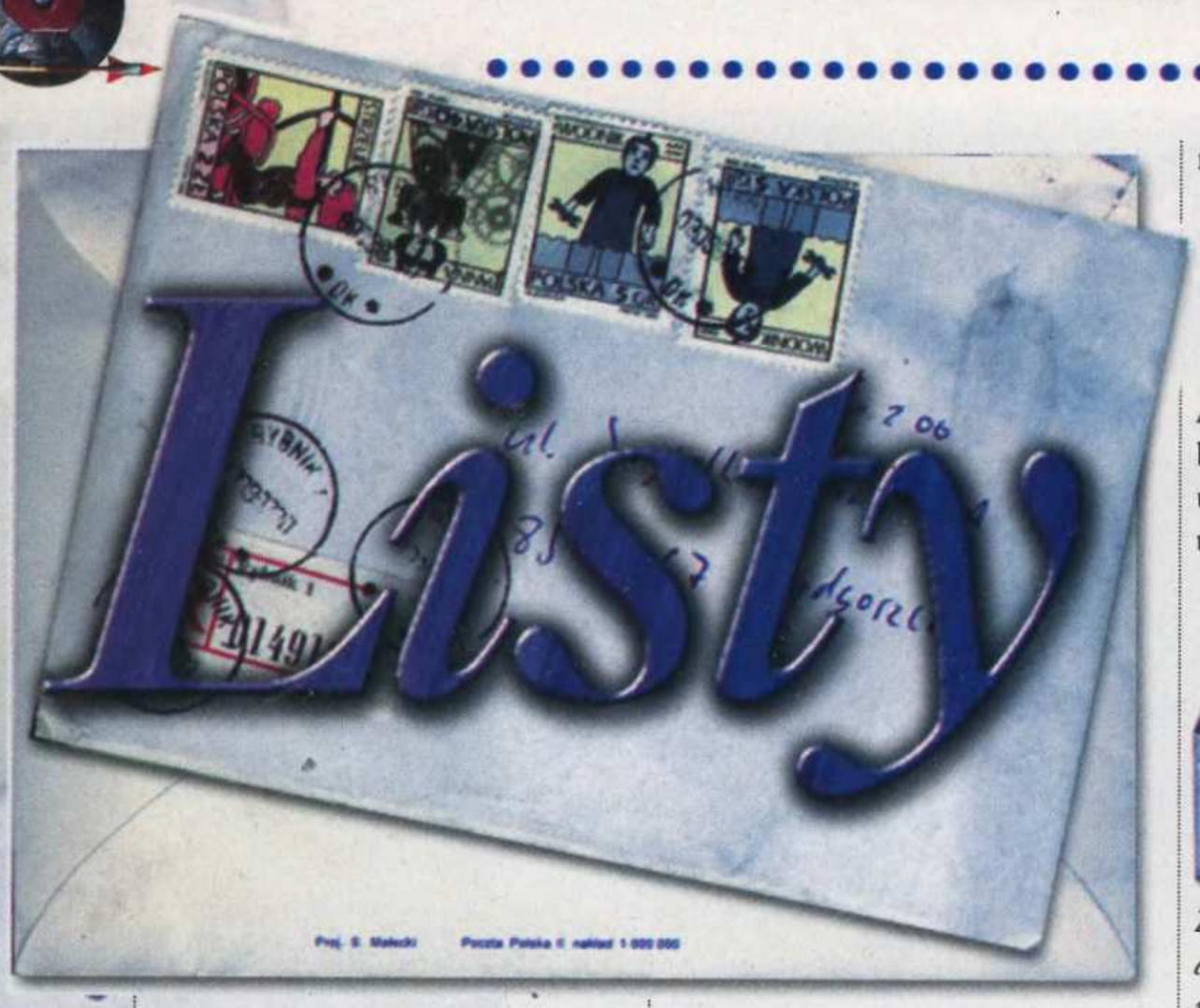
Wszystkie nagrody ufundowała firma
Seven Stars Multimedia.

ŚGK w cyberprzestrzeni

http://www.sgk.com.pl

Kolejnym zwycięzcą w konkursie na naszej stronie WWW został:
OLSZEWSKI FILIP
(STARGARD GDAŃSKI)
Otrzymuje on roczną prenumeratę ŚGK

**Konkurs, konkurs, konkurs!
Jedno proste pytanie - zero wysiłku,
a możesz wygrać roczną prenumeratę
"Świata Gier Komputerowych" !!!**



Zanim przejdę do Waszych listów, chciałbym na wstępie podziękować za wszystkie kartki pocztowe z wakacyjnymi pozdrowieniami, które trafiły do redakcji ŚGK. Przyznam się szczerze, że kiedy je czytałem, aż serce mi się ściskało z żalu, że sam w tym roku nigdzie nie wyjadę. No cóż, bywa czasem i tak. Przyjdźmy jednak do tematu. Oto dzisiejsza porcja listów:

W tym roku cała moja rodzina zdecydowała się jechać na wczasy do Sierakowa. Oznaczało to oczywiście dwa tygodnie bez komputera, a dwa tygodnie bez naszego najlepszego przyjaciela, to najgorsze tortury. Całe szczęście, że mieli tam kiosk i zdołałem kupić „Świat Gier Komputerowych". Po dwóch dniach lektury znałem już cały numer na pamięć. I tak co parę dni kupowałem nową gazetę, aż w końcu trafiłem na „xxx" (cenzura - przyp. P.P.). Czytając wstępniaka, doznałem szoku. Oskarżają tam wszystkie polskie czasopisma komputerowe, między innymi Was, czyli najlepsze czasopismo na świecie, o korzystanie z piracki programów w celu prześcignięcia konkurencji za wszelką cenę. Piszą tam, że recenzje w innych magazynach są niewiarygodne, pisane nawet bez przetestowania danego programu lub bazując wyłącznie na informacjach zdobytych w internecie. Moim zdaniem to skandal, aby jakaś gazeta drukowała takie bzdury tylko dlatego, że nie jest w stanie dorównać konkurencji (wysoka cena, mała ilość stron i konkursów oraz krótkie artykuły). Nie wierzę, że używacie piracki kopii gier tylko po to, aby je szybciej opisać. Przez ten artykuł moja ocena „xxx" spadła o wiele oczek w dół i już chyba więcej go nie kupię. Mam nadzieję, że wydrukujecie ten list oraz swoje zdanie na ten temat.

Sebastian Kozieł
Przeźmierowa

Masz słuszność, Sebastianie, nie wierząc w tego rodzaju pomówienia. W żadnym wypadku nie stosujemy techniki, która polega na opracowywaniu recenzji wyłącznie na podstawie reklamówek, informacji z internetu i demka (nie potępiamy jej, ale wolimy rzetelność od pierwszeństwa w publikowaniu nowości). Nie korzystamy także z wersji pirackich, co jest do sprawdzenia u polskich i zachodnich dystrybutorów, którzy zaopatrują nas w oryginalne wersje. Inaczej mielibyśmy recenzje i opisy wielu gier na długo przed ich polską premierą i bylibyśmy zawsze, jak to się mówi, do przodu. Logika jest tu chyba prosta i nie wymaga większych wyjaśnień.

Natomiast co do samych oskarżeń, to dziwię się, że w ogóle mają one miejsce. W końcu redaktor naczelny powinien być człowiekiem odpowiedzialnym, a nade wszystkim rozważnym i ostrożnym w wygłaszaniu podobnych opinii. Jeśli nie ma dowodów, to po prostu nie wypada mu tego czynić, tak jak nie wypada wrzucać wszystkich do jednego wora. Nie wypada także wykorzystywać tego rodzaju praktyk w celu zdyskredytowania konkurencji i reklamowania siebie - to nie tylko nieetyczne, ale po prostu obrzydliwe. Niestety, najwyraźniej niektórzy tego nie rozumieją i w najlepsze prą w te rejony na oślep, nie przejmując się konsekwencjami. Co gorsza, zaczyna się nawet tworzyć jakaś moda na tego rodzaju metody działania - sam trafiłem na podobny przypadek w innym jeszcze piśmie, którego nazwę także zachowam do swojej wiadomości. A fe, panowie redaktorzy. Czyżby brakowało Wam już środków na uczciwą rywalizację? Puszczają nerwy, czy jak?

Coraz częściej słyszy się głosy, że gry są coraz gorsze i nigdy nie dorównają starym produkcjom. Zacząłem się nad tym zastanawiać, aż w końcu stwierdziłem, że w pewnym sensie jest to prawda. Patrząc na takie tytuły, jak „Sensible 98" czy „Air Warrior 3", oddhodzi chęć do grania. Przygnębiło mnie to tak bardzo, że pozbawiłem się promieniowania na kilkanaście dni (trwało to nawet jakiś miesiąc), aż do chwili olśnienia. Taką zmianę spowodowało u mnie demo „Commandosa". Ta gra jest GENIALNA! Wspaniała grafika, niezła muzyka i cudowna wręcz grywalność - wszystko to znalazłem właśnie w „Commandosie".

Kiedy już trochę ochłonąłem, zacząłem się zastanawiać, jak to się dzieje, że pośród takiego betonu, jak „Sensible 98", pojawiają się perełki typu „Commandos". I wtedy przypomniałem sobie czasy A500, kiedy podczas czterech lat użytkowania tego sprzętu spotkałem wiele niezapomnianych hiciorów, jak „Civilization", „The Setlers", „Genesia", „Cannon Fodder", „Dog of War" czy „Swiv", choć nie brakowało i chał, których tytułów nikt już nie pamięta. Dlatego też trzeba sobie uświadomić, że kity powstawały zawsze, powstają teraz i powstawać będą w przyszłości. Martwi mnie tylko ich liczba, która ciągle rośnie. Ale odpowiedź na to jest prosta. Kiedyś powstawało niewiele gier, więc było niewiele gier kiepskich, dziś powstaje mnóstwo nowych gier, więc i tych gorszych jest więcej.

Jeśli zaś chodzi o oryginalność nowości, to jest z tym różnie. Dla starszych wyjadaczy gier rewolucyjnych będzie niewiele, natomiast młodzi gracze w każdej grze odkrywają coś nowego.

Piotr Jędrychowski
Dąbrowa Górnicza

Właściwie trudno tu cokolwiek dodać. Faktycznie proporcje gier słabych do gier wybitnych wciąż są podobne i jeśli się o tym pamięta, zarzut o powszechnym obniżaniu się poziomu nowości odpada. Warto także pamiętać, że tak jak dla starszych graczy rewelacyjnymi hitami były gry z ich czasów, dla młodszych są nimi gry wydawane obecnie, ale kiedyś i one się zestarzeją, a gracze dorosną, przyjdzie nowe pokolenie i cała zabawa zacznie się od nowa. Prawdę powiedziawszy, spór ten nigdy chyba nie zostanie rozstrzygnięty właśnie z tego powodu. Dlatego cieszmy się tym, co mamy. I grajmy, póki nas to jeszcze bawi.

Mój list odnosi się do recenzji gry „Final Fantasy 7". Nie jesteście jedynym czasopismem o grach, jakie kupuję i kiedy w moje ręce trafił kwietniowy numer „xxx" (cenzura - przyp. P.P.), ta gra zrobiła na mnie wrażenie. Byłam pewna, że jest super. Utwierdził mnie w tym przekonaniu „yyy" (j.w. - przyp. P.P.). Tak więc od razu przeczytałam tę recenzję w ŚGK.

I co? Okazało się, że zdaniem recenzenta gra jest do kitu! Rozumiem, że nie każdemu ta gra musi się podobać i nie o to mi chodzi. Chodzi o to, że jeśli w kilku gazetach piszą, że grafika jest extra, to dlaczego u Was ona jest beznadziejna?!

Ja też nie cierpię mangi czy anime, ale myślę, że gracze powinni mieć prawo do obiektywnej recenzji!

Agnieszka „Aglatmir" Bartoszewicz
Wrocław

Po pierwsze, nie ma obiektywnych recenzji. Choćby nie wiem jak się starać, zawsze wyjdzie tekst absolutnie subiektywny. Co najwyżej poparty doświadczeniem „opisywacza" i pewnie o to Ci chodziło. Poza tym zdaję się zasugerowałaś, iż „obiektywną recenzją" byłaby recenzja pozytywna. Hmm...

Po drugie, celowo recenzję „FF7" napisał człowiek „niemangowy", a to dlatego, że chcieliśmy ocenić grę jako taką, a nie jej mangową oprawę. Warto przy tym dodać, że ManJAk grał naprawdę długo w „FF7" i praktycznie co kilka godzin diametralnie zmieniał zdanie. W końcu stanęło, na czym stanęło. Przyznał oceny dokładnie przeciętne, a reszta redakcji go poparła.

Po trzecie, oceny w innych czasopismach nie są dla nas żadnym kryterium. Więcej nawet, dokonując osądu jakiejś gry, staramy się zapomnieć o wszelkich tego rodzaju opiniach, a więc o notach w innych magazynach, hasłach rekla-

mowych czy przekonaniach siostrzeńców sąsiadek.

Wreszcie po czwarte, najlepiej w takim przypadku kupić grę i samemu sprawdzić, kto ma rację. W tym przypadku alternatywa jest prosta: naszym zdaniem jest to gra przeciętna, innych zaś - gra absolutnie rewelacyjna.

1. Czy w grach „Longbow 2" i „Archimedean Dynasty" istnieje opcja multiplayer?

2. Wiem, że nie recenzowaliście gier „Screamer Rally" i „Sega Rally", ale jakie według Was dostałyby oceny (grafika, dźwięk i grywalność)?

3. Czy zamieścicie w najbliższych numerach mapy do „GTA" i rozwiązania oby „Tomb Raiderów"?

4. W których numerach zamieściliście opisy, suplementy i kody do gier „Civilization" i „Colonization"?

Michał Gromadzki,
Dzierżoniów

AD 1. Owszem, w grze „Longbow 2" istnieje taka opcja. Można dzięki niej grać w 4 graczy poprzez sieć lokalną, modem oraz internet. Natomiast „Archimedean Dynasty" takiej opcji już nie posiada i jest to zdecydowanie zabawa dla pojedynczego gracza.

AD 2. Wolałbym nie oceniać w ten sposób gier, czyli podawać noty bez uzasadnienia. Obawiam się, że mogłoby to wyrządzić Ci więcej szkód, niż przynieść korzyści.

AD 3. Raczej nie zamieścimy takowych map czy rozwiązań, choć w pierwszym przypadku niewielka szansa jeszcze istnieje (rzecz w tym, czy kolegium redakcyjne uzna to za dobry pomysł i czy ktoś się tego podejmie). Natomiast co do cyklu „Tomb Raider", to przyznam się, że myśleliśmy o rozwiązaniu i mapach, ale w rezultacie daliśmy sobie spokój. Opisywanie działań krok po kroku kłóci się z ogromną swobodą w kierowaniu postacią, zaś labirynty są tu nazbyt rozbudowane, aby narysować ich mapy.

AD 4. „Civilization" - 1/94 (recenzja), 11/94 i 12/94 (suplementy). „Colonization" - 2/95 (recenzja), 11/95 (suplement).

W dziale „Rady i porady" przy opisie „Starcrafta" zauważyłem, że jest on grą zręcznościową (tabelka). Najpierw myślałem, że jest tobłąd w druku. Dopiero po kilku chwilach uświadomiłem sobie, że w Waszym piśmie coraz częściej mówi się o grach RTS jako o zręcznościówkach. Trzymając stronę turówek, chciałbym dowiedzieć się, jak jest naprawdę?

Marcin Pres „Scooter"
Siemianowice Śl.

Nie, aż tak złośliwi nie jesteśmy. Oczywiście, do tabelki zakradł się błąd, co zresztą także jest karygodne. Inna sprawa, że przez moment mnie także przebiegła przez głowę myśl, że może wspomniany przez Ciebie spór niezauważalnie przeniósł się w inne niż rzeczowa dyskusja rejony i za sprawą jakichś podziemnych bojówek anty-RTS działających nielegalnie w naszej redakcji przybrał bardziej jednoznaczny charakter. To by nawet pasowało do dziwacznego zachowania niektórych naszych redaktorów, ale na potwierdzenie moich podejrzeń brak jakichkolwiek dowodów. Sprawy więc nie ma.

Na koniec, skoro już jesteśmy przy temacie RTS-y kontra turówki, kilka Waszych wypowiedzi na ten temat, które stanowią niejako podsumowanie całej polemiki. Nie komentuję ich, bo ich autorzy bronią się sami (pierwszy list podpisuję tak zgodnie z życzeniem autora).

Nie będę pewnie oryginalny, jeśli napiszę, że komputerowy przeciwnik w RTS-ach nie jest zbyt rozgarniety. Każdy, kto nie jest anemikiem i potrafi jeszcze ruszać górnymi kończynami, a co za tym idzie - i myszką, łatwo poradzi sobie z komputerowym przeciwnikiem. Poza tym, gry tego typu to tylko jedna wielka sieczka, w której przyjęcie prostej strategii typu: wyprodukuj jak najwięcej i „zalej" tym wroga, gwarantuje sukces.

Wiele można zarzucić strategiom turowym, ale na pewno nie to, że brak w nich realizmu. Możliwość planowania taktycznego i przyjęcie określonej STRATEGII, to główne atuty. Ale są i wady. Wady, które jednak nijak mają się do wad ich młodszych braci - „strategii" w czasie rzeczywistym. Zresztą ja nie uważam się za jakiegoś Wielkiego Stratega, a tym bardziej za Wielkiego Znawcę Tematu, więc jest to moje prywatne zdanie i na pewno odmienne od opinii wielu graczy, zwłaszcza młodszych, którzy po przejściu takiego dajmy na to „Red Alerta" stali się, na szczęście tylko w wąskiej grupie podobnych sobie osobników, PRAWDZIWYMI STRATEGAMI. Nic tylko pogratulować i życzyć dalszych „sukcesów", których na pewno Marcinowi, jaki i reszcie „strategów," nie zabraknie.

Kristof
suicide@kki.net.pl
ICQ UIN: 10864128

RTS-y czy turówki? Ja sądzę, że co kto lubi. Ale... Czy nie sądzicie, że tu i tu czegoś brakuje? Na przykład w turówkach można planować z wyprzedzeniem, ale nie ma tu tego „dzieła chwili". Można sobie wszystko spokojnie przemyśleć, a jednak gdy człowiek przypomni sobie historyjkę o indyku...

Inaczej RTS-y. „Dzieło chwili" to tu jest i to w nadmiarze, ale za to myślenie zredukowano do prostego „gdzie postawić żołnierza". No i jest tu masa nieścisłości, np. wojów możesz produkować „z powietrza" i to od razu przeszkolonych.

Podsumowując, prawdziwa strategia musiałaby być RTS-em z elementami turówki - gdzie nowy żołnierz to rekrut, którego trzeba dopiero przeszkolić; gdzie może być bunt, jeśli nie wypłaci się żołdu, zaś pieniądze możesz zdobyć z rabunku lub z dostaw; gdzie będą przepustki i okopy; gdzie do postawienia budynku, miast paru sztab złota, potrzebny jest drwal, tokarz, planista, budowniczy...

Tomasz Flasiński
Warszawa

Nie zgadzam się z Machinegunem. RTS to prawdziwa próba umiejętności strategicznych. Pod obstrzałem rozbudowuj się czy planuj podział surowców między wojsko a nowe budowle i upgrade'y. Również w kierowaniu wojskiem objawia się strategia. Wyślij samą piechotę na mocną linię obrony wroga, a zobaczysz, czy wystarczy „szybkie klikanie myszką". W turówkach możesz poziewać, zjeść coś, pogadać z kumplem i dopiero zakończyć turę - a o to chyba w strategiach nie chodzi. Niezależnie jednak, który rodzaj ma przewodnictwo w strategiach, można pograć w jedno i drugie. Sam nie wiem, co bym zrobił bez „Heroes of Might & Magic" i „Earth 2140".

MaX_Misyo
Gdańsk

Moim skromnym zdaniem prawdziwą strategią są szachy. Brakuje tej grze tylko łucznictwa. Poza tym nie ma żadnych wad. (...)

RTS-y są za bardzo zręcznościówkowate, a turówki mają w sobie za wiele elementów ekonomicznych. Wnioskuję z tego, że ani to, ani tamto nie jest czystą strategią, więc nie ma o czym dyskutować. Wybieramy, co wolimy.

Robert Majewski
Radom

P.P.

PS. W tym miesiącu nagrody otrzymuje dwóch Czytelników: Sebastian Kozieł za czujność, ale także za animację, którą nam przesłał wraz z listem, oraz Piotr Jędrychowski za ciekawy przyczynek do dyskusji pt. „stare kontra nowe". Gry komputerowe wyślemy pocztą.

LISTY

BALDUR'S GATE

Wydawca: Interplay

PC

Miłośnicy role-playing w wydaniu ***AD&D Second Edition*** już niedługo będą mogli spróbować szczęścia w **Baldur's Gate**, nowym rolpleju firmy **Interplay**. Program ten zasługuje na uwagę z wielu powodów, jednak przede wszystkim zaskakuje swą objętością. Główny wątek gry podzielony jest na siedem olbrzymich rozdziałów, do tego dochodzi około setki wątków pobocznych, całość zapakowana jest zaś aż na pięciu CDekach. Z „geograficznego" punktu widzenia, **Baldur's Gate** to z kolei ponad 10000 ekranów ó wymiarach 512x384 pikseli, które obejmują obszar około 300 mil kwadratowych. Autorzy programu oceniają, iż eksploracja tego terenu potrwa około 100 godzin, co myślę, zadowoli najbardziej nawet wymagających odkrywców.

Akcja **Baldur's Gate** rozgrywa się w Zapomnianych Królestwach, jednym z najpopularniejszych rolplejowych światów, znanym bardziej pod swoją angielską nazwą - Forgotten Realms. Jeden z zakątków tej krainy, Wybrzeże Mieczy, jest miejscem odwiedzanym przez najróżniejszych poszukiwaczy przygód. W chwili, gdy rozpoczynasz grę, największe miasto regionu, tytułowe Baldur's Gate, cierpi z powodu zmniejszających się zasobów rudy żelaza. Jego mieszkańcy nie mają z czego robić narzędzi, kupcy są bezlitośnie łupieni przez cierpiących na brak oręża bandytów, zaś wielu ludzi uważa, że winny jest rządzący miastem książę. Czy jednak jest tak rzeczywiście?

Jak to w tego typu historiach zwykle bywa, musisz odkryć prawdę. Początkowo będzie Ci bardzo trudno, gdyż możesz wykreować tylko jedną postać. Z biegiem czasu będą jednak przyłączać się do Ciebie kolejne osoby, aż w końcu Twoja drużyna osiągnie liczbę sześciu członków. Wśród nich znajdziesz przedstawicieli wszystkich wymienionych w podręczniku gracza ***AD&D*** ras i profesji: magów, paladynów, złodziei, krasnoludów, elfy, kapłanów i całą resztę. Każda z tych postaci może dojść do szóstego poziomu doświadczenia, aczkolwiek już teraz planuje się dodatkowe misje zwiększające ten limit o dwa kolejne poziomy. Każdej z tych postaci możesz też przydzielić określone miejsce w szyku zarówno w trakcie marszu, jak i podczas bitwy.

Wizualnie **Baldur's Gate** bardzo przypomina ***Fallouta***, największy rolplejowy hit ostatniego roku. Na ekranie zobaczysz izometryczny rzut pola gry, wspaniale animowane postaci, bardzo szczegółową, 24-bitową grafikę SVGA, oraz obowiązkowe w naszych czasach efekty świetlne „liczone" w czasie rzeczywistym. Na uwagę zasługują także postaci bohaterów gry, gdyż każda zmiana broni lub noszonego przez nich ubioru zostanie w odpowiedni sposób zaznaczona na ekranie. Dwuręczny miecz wygląda tu zatem jak dwuręczny miecz i nie sposób pomylić go z szeroką, orientalną szablą.

Dla miłośników sieciowania **Baldur's Gate** oferuje opcje gry w Internecie, sieci lokalnej, lub poprzesz połączenie szeregowe. W dwóch pierwszych wariantach w zabawie może wziąć udział do sześciu osób. Będzie to najciekawsza chyba forma rozgrywki, gdyż w istocie przeniesiesz się w ten sposób do czasów „stołu, kartki papieru i ołówka". Cierpkie dialogi pomiędzy graczami, pojedynki, rywalizacja o punkty doświadczenia, ale i współpraca w czasie bitew - wszystko to wróci, tyle że tym razem w postaci szalenie wciągającej gry na PC.

Baldur's Gate ukazać ma się jeszcze w tym miesiącu, zaś jego dystrybucją w Polsce zajmie się firma CD Projekt.

REVENANT

Wydawca: Eidos Interactive

PC

Zabawę zbliżoną do ***Baldur's Gate*** szykuje na koniec tego roku także firma **Eidos Interactive**. **Revenant** to gra role-playing utrzymana w nastroju mrocznej fantasy, w której będziesz miał okazję poznać skomplikowaną fabułę, wypróbować szereg fascynujących zaklęć i usiec kilkadziesiąt rodzajów niezbyt przyjemnych poczwar. Choć nie wiadomo na razie, czy **Revenant** oparty będzie na jakimś istniejącym już systemie gier role-playing, magnesem zachęcającym do jego kupna może stać się wspaniała grafika. Przygotowana przez Dena Beauvaisa, kanadyjczyka uchodzącego za jednego z najlepszych obecnie ilustratorów sf i fantasy, zawiedzie Cię ona w świat mrocznych katakumb, zamarzniętych wulkanów i smoczych skarbców. Biorąc pod uwagę fakt, iż gra wykorzystuje paletę 65000 kolorów, myślę, że wizyta w tych miejscach będzie fantastycznym przeżyciem.

ALIENS VS PREDATOR

Wydawca: Fox Interactive

PC

Starcraft w 3D, tak w wielkim skrócie można przedstawić ideę, która przyświecała twórcom **Aliens vs Predator**. Musisz tylko Zergów zastąpić Obcymi (tymi z filmu Aliens), na miejsce Protossów dać kilku Predatorów (z filmu Predator), zaś ludzi... hmm, tych nie musisz zmieniać, gdyż kolonialni marines wszędzie są tacy sami. Co otrzymujesz? Strzelaninę 3D, która w zależności od tego, jaką rasę wybierzesz, da Ci szansę doświadczenia zupełnie innych przeżyć.

Grając Alienem walczysz po prostu o życie. Wprost kipisz kwasem, jesteś niesamowicie szybki, możesz poruszać się po ścianach i suficie, a na dodatek z upływem czasu stajesz się coraz silniejszy. Jedyną wadą tej postaci jest tylko fakt, iż musi ona atakować z bliska.

Predator to zupełnie inna para kaloszy. Na ramieniu zamontowane ma sprzężone ze wzrokiem działko, dysponuje wspaniałym kamuflażem, zaś możliwość widzenia w podczerwieni ułatwia mu polowanie w mrocznych korytarzach stacji, która jest terenem gry. Gdzieś w jej zakamarkach uwięzieni są Twoi towarzysze - razem braliście udział w misji badawczej - i ich to chcesz uwolnić lub pomścić. Po drodze musisz jeszcze tylko odnaleźć brakujące części swojego statku i już możesz uciekać.

Celem kosmicznego marine, najsłabszego z pozoru uczestnika tej gry, jest pięć taśm zawierających dane badawcze stacji, którą na końcu musi zniszczyć. Ponieważ dookoła aż roi się od Alienów i Predatorów, do pomocy ma on cały arsenał gadżetów takich jak wykrywacz ruchu, wzmacniacz wzroku, karabin pulsacyjny, granaty, miotacz ognia, wyrzutnię rakiet i pancerz.

Aliens vs Predator ma szanse stać się jedną z najbardziej zaawansowanych technologicznie gier 3D tego roku. Jednym tchem wymienić można takie jej cechy jak możliwość celowania w poszczególne części ciała, bezwładność obiektów, zawirowania cieczy i gazów, możliwość niszczenia otoczenia (w tym świateł), że o wspaniałych, trójwymiarowych postaciach Obych, Predatorów i marines nie wspomnę.

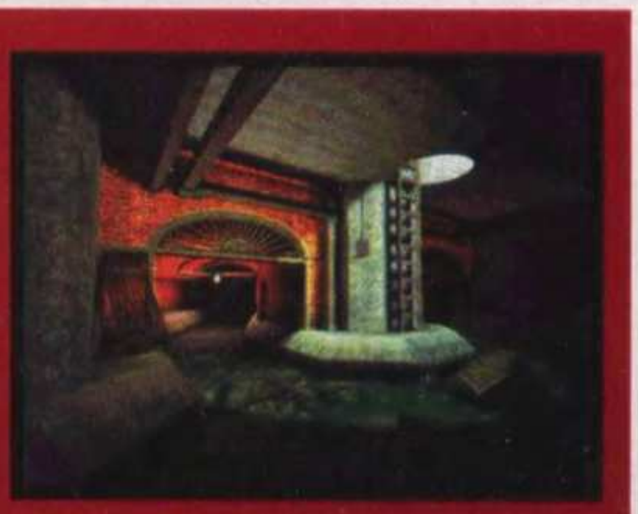
Sama gra przypomina nieco ***Quake'a II***, co oznacza, iż zmuszony będziesz do wielokrotnego odwiedzania tych samych części labiryntu w celu ukończenia pojedynczego zadania. Rzecz jasna możesz także spróbować swych sił w walce po sieci.

AMEN: THE AWAKENING

Wydawca: Cavedog

PC

Zachwyciwszy świat RTS-ów wspaniałym ***Total Annihilation***, firma **Cavedog** szykuje się obecnie do podboju królestwa gier 3D. **Amen: The Awakening** według zapowiedzi twórców ma być najbardziej „logicznym" przedstawicielem tego gatunku. Zamiast pokręconych labiryntów, zobaczysz port lotniczy, metro, kanały miejskie i wojskowe bazy. Koniec z szukaniem kluczy do następnego etapu - zagadki w **Amen** mają przypominać te z gier przygodowych. Postanowiono także zmienić rytm gry, wprowadzając do niej szereg z góry ustalonych zdarzeń.



Ambitnie wyglądają także plany ilościowe. Program ma zajmować olbrzymi obszar podzielony na siedemnaście gigantycznych etapów, z których każdy będzie ponoć 10 razy większy od typowego levelu w typowej strzelaninie 3D.

Wirus! Wirus! Wirus!

Firma MGM Interactive przyznała, iż jej nowa gra zatytułowana Wargames (patrz strona 40) jest zainfekowana wirusem. Ale bez paniki. Zarażony jest tylko program do elektronicznej rejestracji, natomiast reszta gry jest „czysta" i można z niej bezpiecznie korzystać. Zawstydzona całą tą sprawą, firma MGM zapowiada, iż wszyscy poszkodowani otrzymają zdrowy egzemplarz gry.

Nowy Diament

Na początku września w USA rozpocznie się sprzedaż Vipera V550, nowej karty graficznej firmy Diamond Multimedia. Karta wyposażona jest w chipset Riva TNT, posiada 16 MB pamięci, wyjście TV oraz możliwość odtwarzania obrazu video. Cena? Drobiazg - 199.95$.

Nierealny zysk

Firma GT Interactive, między innymi dzięki wspaniałej sprzedawalności Unreala, zamknęła drugi kwartał tego roku zyskiem 116 milionów dolarów. Chyba wystarczy na drugą część gry?

Sagi ciąg dalszy

Firma Interplay ogłosiła, iż zajmie się dystrybucją Battlecruisera 3000 AD v2.0. Gra pojawi się jeszcze w tym miesiącu i ma kosztować 20$. Ciekawe, czy jest to agonia męczennika, czy też powrót w wielkim stylu?

Grzeszny dodatek

SiN, niecierpliwie oczekiwana strzelanina 3D firmy Activision nie pojawiła się jeszcze w sklepach, a już wiadomo, iż będzie miała oficjalną kontynuację w postaci 13 dodatkowych misji, garści nowych broni i przeciwników. Chwalebna zapobiegliwość.

Łakomy kąsek

Firma Hasbro ogłosiła na początku sierpnia, iż za sumę 70 milionów dolarów kupuje jednego z największych potentatów świata gier komputerowych (zbieżność nazw przypadkowa). Szczęśliwcem tym jest MicroProse, firma znana między innymi z takich hitów jak Civilization, Master of Orion 2 i Worms 2.

ALIEN INTELLIGENCE

Wydawca: Interplay

PC

Strategie czasu rzeczywistego raczej nie przejmują się takimi „drobiazgami" jak badania naukowe. **Alien Intelligence**, zapowiadany jeszcze na ten miesiąc, nowy RTS firmy **Interplay** traktuje to zagadnienie nieco inaczej. Osiem działów nauki i ponad 150 poziomów drzewa technologicznego wystarczy, by zagrożony poczuł się nawet ***Master of Orion II*** - dotychczasowy lider w tej dziedzinie. Do tego dochodzi możliwość projektowania własnych statków obliczana na jakieś 10000 kombinacji oraz olbrzymie pole gry obejmujące trzy obszary: całą galaktykę, wybrany systemy planetarny i powierzchnię danego globu.

Treścią gry są zmagania jednej z sześciu ras, której planeta została zniszczona przez obcych i potężnych najeźdźców. Musisz ją odbudować, a następnie zająć się eksploracją i podbojem swojego rodzinnego systemu planetarnego bacząc, by najazdy Raiderów nie pozbawiły Cię zbyt wielu cennych surowców. Wszystko to odbywa się w przepięknej i, muszę przyznać, intrygującej grafice, zaś rodzynkiem zwieńczającym grę jest jej wyjątkowo sprytna sztuczna inteligencja. Dla sieciomanów przewidziano z kolei szeroki pakiet opcji obejmujący połączenie szeregowe, sieć lokalną, modem i Internet, oraz szerokie możliwości ustalania parametrów gry.

AGE OF EMPIRES 2

Wydawca: Ensemble Studios

PC

Z całą pewnością jednym z najbardziej popularnych RTS-ów tego roku jest ***Age of Empires***, produkt połączonych sił firm **Ensemble Studios** i **Microsoft**. Obecnie trwają prace nad drugą częścią gry, zatytułowaną **Age of Empires II: Age of Kings**. Przeniesie Cię ona w mroki średniowiecza, dzięki czemu zobaczysz wielkie warowne zamki, będziesz mógł stoczyć realistyczne bitwy wykorzystując różne ustawienie szyku swoich wojsk, jak również zwiedzisz spory kawałek świata. Do wyboru masz bowiem aż trzynaście kultur, spośród których trzy: Mongołowie, Wikingowie i Celtowie będą mogły przenosić swoje miasta z miejsca na miejsce! Słabi w gromadzeniu surowców, będą wspaniałymi łupieżcami, co praktycznie sprowadzi Cię na drogę ciągłych podbojów. Warunkiem zwycięstwa może być także wielkość zgromadzonych bogactw, skuteczna obrona króla lub królowej, albo też budowa i ochrona cudów świata.

Z innych niespodzianek wymienię wprowadzenie nowych surowców, ulepszoną sztuczną inteligencję oraz możliwość wydawania swoim oddziałom komend takich jak: pilnuj, idź za i patroluj. Najciekawiej przedstawia się chyba jednak opcja prowadzenia handlu z państwami, któych jeszcze nie odkryłeś. Ot, Twoi kupcy wyruszają na ryzykowną wyprawę mając nadzieję, że dopisze im szczęście. Zysk z takiego przedsięwzięcia może być spory - na przykład, odkrycie Ameryki.

Mając do dyspozycji ponad 1000-letni okres czasu - od upadku Rzymu do końca średniowiecza - dokładnie poznasz wady i zalety najróżniejszych średniowiecznych wojsk, między innymi taranu, armaty, galeonu i japońskiego samuraja. Szkoda tylko, że nie nastąpi to przed zimą przyszłego roku, kiedy to planowana jest premiera **Age of Empires 2.**

DAWN OF WAR

Wydawca: Virgin Interactive

PC

Epoka kamienia łupanego była okresem boomu demograficznego, o czym informuje nas nowy RTS firmy **Virgin Interactive** zatytułowany **Dawn of War**. Zresztą nie tylko boomu. Dinozaury, wybuchające wulkany i najazdy wojowniczych plemion sprawiały, iż tylko najsilniejsze osobniki mogły dochować się potomstwa. W grze wygląda to tak, że do „chatki miłości" zapraszasz wybraną parę, a w chwilę potem na świat wyłania się nowy członek plemienia. Co najlepsze, łączy on w sobie cechy rodziców, co oznacza, że masz w ręku skuteczne narzędzie kreowania wymarzonej populacji.

Dawn of War zasługuje na uwagę rówież ze względu na możliwość zmiany ukształtowania terenu. Przy budowie wioski musisz na przykład wyrównać podłoże, zaś w czasie erupcji wulkanu możesz obserwować, jak potok lawy rozlewa się potokami w różnych kierunkach.

Plemiona biorące udział w grze to Cro-Magnon, miejscowi specjaliści od „zaawansowanych" technologii, Neandertalczycy - pierwszorzędni magowie, w dodatku obdarzeni sporą siłą fizyczną oraz Saurianie, rasa inteligentnych gadów umiejąca hodować dinozaury.

Dawn of War powinien ukazać się pod koniec tego roku, być może jeszcze przed premierą ***Command & Conquer: Tiberian Sun.***

WHEEL OF TIME

Wydawca: Legend Entertainment

Świat wciąż jeszcze nie ochłonął po premierze ***Unreala***, a już zaczęły pojawiać się pierwsze doniesienia o nowych grach wykorzystujących jego engine. **Wheel of Time** firmy **Legend Entertainment** jest w tym względzie pionierem, jako że decyzja o jego „unrealizacji" zapadła na długo przed premierą samego ***Unreala***. Chwalebna zapobiegliwość.

Głównym pomysłodawcą i szefem grupy pracującej nad **WoT** jest Glen Dahlgren. Będąc miłośnikiem twórczości Roberta Jordana, a zwłaszcza jego sagi zatytułowanej, hmm, **Wheel of Time**, ją to właśnie uczynił tematem pierwszej nieprzygodowej gry w swojej karierze (w życiorysie Glena figurują takie pozycje jak ***Death Gate***, ***Frederik Pohl's Gateway*** i ***Gateway II: Homeworld***). Postanowił nie podążać jednak przetartą już ścieżką strzelanin 3D uważając ją za zbyt nudną. Zamiast tego wyposażył **Wheel of Time** w kilka bardzo interesujących cech pozwalających zakwalifikować tę grę do takich gatunków jak role-playing, strzelanina 3D, gra przygodowa, a nawet strategia!

Fabuła programu dotyczy losów jednej z czterech wybranych przez Ciebie postaci. Amyrlin Seat, Dowódca Białych Płaszczy, Hound i Ishamael, wszyscy oni ruszają na poszukiwania siedmiu pieczęci będących kluczem do więzienia Dark Lorda - pana wszelkiego zła. Co ciekawe, dwie pierwsze postaci reprezentują siły Dobra, pozostałe zaś chcą po prostu uwolnić swojego mistrza. Każda z nich jest szefem jakiejś większej grupy i stąd też bierze się element strategiczny gry. Dokładne dane nie są jeszcze znane, ale ponoć masz mieć możliwość kierowania swoimi ludźmi, co, przyznam, brzmi dla mnie szalenie intrygująco.

Świat **Wheel of Time** zamieszkiwany jest przez wiele postaci, z którymi będziesz mógł pogadać, pohandlować i rzecz jasna, walczyć. Co ciekawe liczba i rodzaj Twoich przeciwników uzależnione są od tego, jaką grasz postacią. Groteskowi Trollocy i znacznie bardziej od nich inteligentni Myrddraal to istoty z gruntu złe, aczkolwiek grając Ishamaelem nie będziesz musiał się ich obawiać. Co innego Białe Płaszcze - ta szerząca wiedzę organizacja potrafi stosować metody równie „mokre" co Dark Lord i jej członków powinieneś się obawiać. Summa summarum, możliwość patrzenia na świat z punktu widzenia dobra i zła wydaje mi się pomysłem wartym górę złota.

Wheel of Time nie ukaże się szybciej niż w połowie przyszłego roku, myślę więc, że znajdziemy jeszcze czas by napisać co nieco o tej grze.

O.D.T.

Psygnosis

Humanitarny wydźwięk ma **O.D.T.**, zapowiadana na koniec tego roku nowa gra 3D firmy **Psygnosis**. Jest w niej trochę elementów role-playing, nieco magii, około 40 niezbyt przyjemnych poczwar, mnóstwo zagadek i przede wszystkim nieustająca, szybka akcja ukazana z perspektywy Lary Craft (tzn. zza pleców bohatera). Stawką jest magiczny kamień będący ostatnią deską ratunku dla mieszkańców Calli, miasta opanowanego przez śmiertelną zarazę. Zdołałeś go odnaleźć, jednak w drodze powrotnej Twój statek uległ wypadkowi. Kierując jedną z czterech dostępnych w grze postaci musisz spenetrować olbrzymią wieżę, która znajduje się w Zakazanej Strefie i po raz wtóry odnaleźć kamień. Przed Tobą aż osiem olbrzymich poziomów, z których każdy podzielony jest na siedem sektorów. Każdy z nich posiadać ma charakterystyczny tylko dla siebie wygląd, co pamiętając, iż gra powstaje we Francji, gwarantuje wspaniałe przeżycia estetyczne.

PRAX WAR

Wydawca: Electronic Arts

Prax War to roboczy tytuł zapowiadanej na koniec tego roku nowej strzelaniny 3D firmy **Electronic Arts**. Przenosi Cię ona w rok 2032 kiedy to GATO, rząd ogólnoświatowy, staje się zakładnikiem firmy Prax Industries, monopolisty w dziedzinie dostarczania energii. Co gorsza, GATO nie posiada nawet sił zdolnych zmierzyć się z armią najemników Prax Ind. Do pomocy wezwany zostaje Eclipse Team, którego Ty jesteś szefem. Reszty już się domyślasz.

Prax War wyposażony jest w bardzo wydajny, działający tylko w oparciu o wspomaganie sprzętowe engine, który umożliwia uzyskanie bardzo szczegółowych obiektów. Na dodatek im bliżej podejdziesz, tym więcej zobaczysz detali. Do tego dochodzą wspaniałe, kolorowe efekty świetlne oraz cieniowanie postaci w czasie rzeczywistym.

Akcja gry ma być bardzo szybka (pokażcie mi strzelaninę 3D, która nie jest szybka), na swej drodze znajdziesz zaś nie tylko broń i amunicję, ale także różne pojazdy, na przykład jeepy. Ponadto, idąc tropem ***Quake'a II*** i ***Unreala***, fabuła **Prax War** przenosi Cię również na świeże powietrze, co będzie miłym relaksem po godzinach spędzonych w labiryncie sal i korytarzy.

TEST DRIVE OFF ROAD 2

Wydawca: Accolade PC

Miłośnicy szybkiej jazdy po wertepach już na gwiazdkę będą mogli wsiąść do Hummera, Nissana Pathfindera, Land Rovera lub Jeepa Wranglera i pomknąć na kolejny wyścig Safari. Te przyjemności gwarantuje **Test Drive Off Road 2** firmy **Accolade,** zasłużonej jeśli chodzi o propagowanie sportów motorowych na PC. **Test Drive Off Road 2** wyposażony będzie w nowy engine gwarantujący nie tylko szybką jazdę ale i możliwość dewastowania otoczenia. Przed Tobą sześć torów położonych między innymi w Maroko, Kona Hawaii i górach Santa Cruz, przy czym jazdę po nich powinna Ci ułatwić możliwość regulacji silnika Twojego wozu. Całą zabawę będą Ci uprzyjemniać między innymi utwory muzyczne „Gravity" i „Seven Kills". Za kierownicą nie zaśniesz.

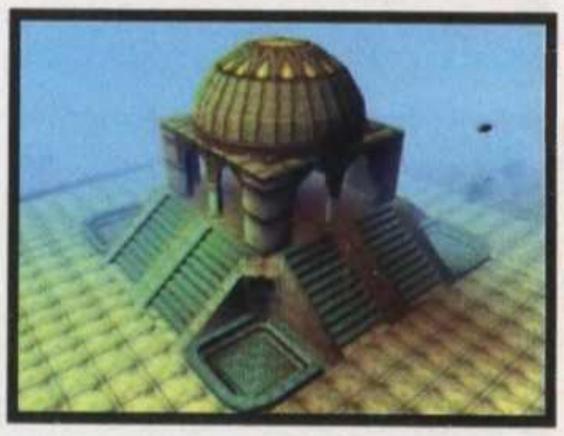
TUROK 2: SEEDS OF EVIL

Wydawca: Acclaim PC

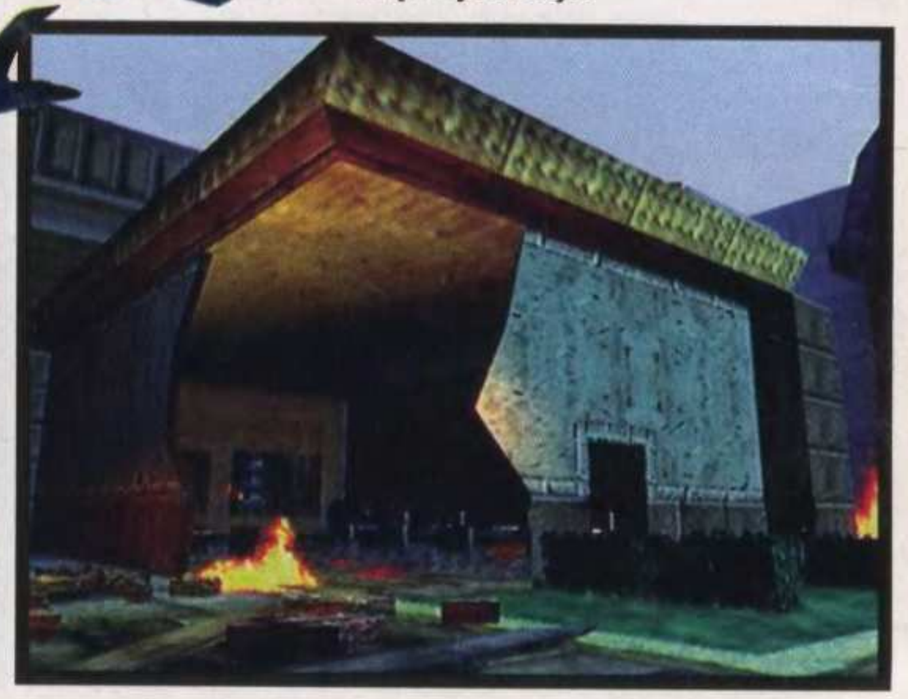
Turok: Dinosaur Hunter był bodajże pierwszą grą, dla której gotów byłem wyposażyć swój komputer w chipset Voodoo. Zapowiadany na tegoroczną jesień **Turok 2: Seeds of Evil** może stać się motorem dalszej modernizacji mojego sprzętu - tym razem mam ochotę zafundować mu Voodoo 2. Na pewno się przyda, gdyż **Turok 2** posiada szereg cech polepszających jakość grafiki, ale i stawiających dość spore wymagania sprzętowe. Na pierwsze miejsce wysuwają się tutaj zaokrąglone realistycznie postaci - w przeważającej części dinozaury (ach, te krągłości jaszczurów, mmmm). Ich ruch jest tak naturalny, że będziesz mógł zobaczyć mięśnie poruszające się pod skórą oraz marszczące się łuski. Poprawione procedury wykrywania kolizji plus lepsza fizyka ruchu mają z kolei zapewnić bardziej realistyczny efekt zderzenia ciała (czyt. dinozaura) z pociskiem. Najlepiej zapowiada się jednak możliwość celowania w określone części ciała. Strzał w nogę spowoduje, iż przeciwnik okuleje, podczas gdy trafienie w głowę może go zabić, wywołując przy okazji fontannę krwi. Ukoronowaniem wszystkich tych atrakcji są nowe efekty świetlne, między innymi refleksy wody, migające pochodnie i mgła.

Akcja drugiej części ***Turoka*** ściśle zazębia się z fabułą jego poprzednika. Pokonawszy Campaignera zdołałeś wrzucić do wulkanu Chronoceptora. Niestety, obudziłeś w ten sposób Primagena, bestię uwięzioną w olbrzymim statku kosmicznym, który spoczywa zagrzebany gdzieś pod powierzchnią Zaginionego Lądu. Musisz ją powstrzymać nim zdąży ona uciec na Ziemię, albo ludzkość czeka zagłada. Lub coś w tym stylu.

W trakcie gry zmierzysz się z ponad 30 bestiami - w większości przypadków będą to dinozaury - oraz 5 bossami takimi jak Queen Mantis i Primagn. Do Twojej dyspozycji oddano 24 rodzaje broni, wśród których znajdują się takie cudeńka jak Scorpion Missile, Firestorm Cannon, War Blade i Storm Bow. Nie wszystkie będą działały na każdego dinozaura, musisz więc zawczasu wypróbować ich skuteczność w walce. Swego rodzaju bronią ostateczną będzie zaś olbrzymia bestia, na której grzbiecie zasiądziesz. Posiada ona swój własny arsenał, a ponadto ma sporą masę, tak więc lepiej nie wchodzić jej w drogę.



Wszystkie te innowacje, choć witane z radością, nie cieszą mnie jednak tak mocno jak wprowadzenie opcji multiplayer. Jej brak był chyba najczęściej wytykanym błędem części pierwszej, ale na szczęście **Turok 2** to naprawia. Będzie obsługiwać sieć lokalną i Internet, zapewniając pracę szesnastu uczestnikom deatchmatchu. W pudełku znajdzie się prawdopodobnie 12 deatchmachtowych leveli, na początek powinno Ci to więc wystarczyć.



EARTHWORM JIM 3D

Wydawca: Interplay PC

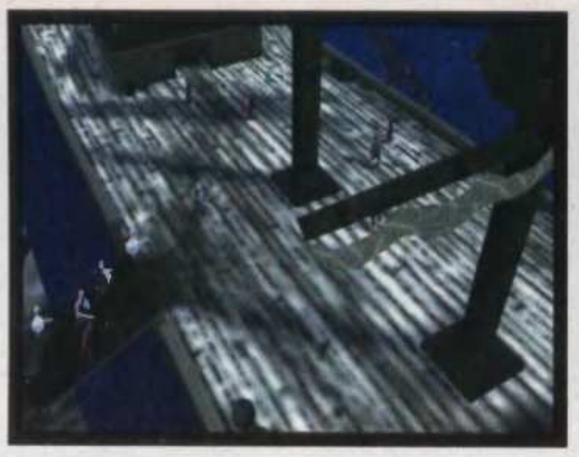
Earthworm Jim to jedna z niewielu postaci, która z komputerowej gry zdołała przenieść się w świat filmu. Ma on szerokie grono wielbicieli na całym świecie, a ponieważ ja sam się do nich zaliczam, z tym większą przyjemnością informuję o drugiej części przygód naszego sympatycznego robaka. Zatytułowana **Earthworm Jim 3D** gra przenosi Cię w świat fantazji i fobii naszego bohatera, który w wyniku nieszczęśliwego wypadku leży nieprzytomny i nie może się obudzić. W trakcie zabawy musisz naprawić poszczególne części jego psychiki, to zaś oznacza podróż z przygodami przez takie obszary jego mózgu jak „strach", czy „szczęście". W tym pierwszym zobaczysz najróżniejsze postaci z horrorów - ponieważ to ich Jim bał się najbardziej, w drugiej znajdziesz się na Dzikim Zachodzie - bo Jim zawsze chciał być szeryfem. Na swej drodze spotkasz wiele dziwacznych postaci, takich jak Disco Zombie, Professor Monkey-For-A-Head, czy Evil the Cat. Możesz potraktować je 13 rodzajami broni, przy czym możesz być pewien, że każda z nich będzie działać w niekonwencjonalny sposób.

Rzecz jasna największą, bo rzucającą się w oczy, atrakcją gry jest jej trójwymiarowa, barwna grafika. Wspaniała i przezabawna - dobrze, że mamy szanse zobaczyć ją jeszcze w tym miesiącu.

MYTH 2: SOULBLIGHTER

Wydawca: Bungie

Myth: The Fallen Lords, zaskakująca niezwykłą, trójwymiarową grafiką strategia czasu rzeczywistego, która w zeszłym roku zebrała pokaźną liczbę nagród branżowych, już w grudniu powinna doczekać się następcy. Informacja ta zelektryzowała miłośników wojennego rzemiosła na całym świecie i szczerze mówiąc nie ma się czemu dziwić. **Myth 2: Soulblighter**, bo tak brzmi pełna nazwa nowego dzieła firmy **Bungie**, posiadać ma bogatszą grafikę, mnóstwo nowych oddziałów, zamki, wiatraki i... eksplodujące kury. Co więcej, tym razem musisz troszczyć się o błyskawiczne zajęcie bram zamków, albo strażnicy podniosą zwodzony most tuż przez nosem Twojej nacierającej armii. Będziesz także walczył ze zdrajcami w ich własnych zamkach, ściekająca po



ścianach krew i poucinane ręce i nogi leżące na stołach mogą być zatem częstym widokiem. Wiem, że brzmi to makabrycznie, ale już ***Myth*** w odsłonie pierwszej miał opinię strategii czasu rzeczywistego przeznaczonej dla dorosłych. **Myth 2** kontynuuje tylko tę linię, choć trzeba przyznać, że z większym zaangażowaniem. W każdym razie, na pewno znów zobaczysz krasnoludy i ich wspaniałe koktajle Mołotowa, których wybuch może nawet urwać komuś głowę.

Z innych atrakcji **Myth 2** wymienić należy palące się strzały, będące standardowym wyposażeniem Twoich łuczników. Gdy ognisty deszcz lunie na przeciwnika i zapali mu ziemię pod stopami, możesz być pewien, iż wyskoczy on nawet z najlepszej kryjówki. Raz podłożony, ogień będzie zaś płonął dopóki nie zabraknie mu paliwa - drzew i żołnierzy.

Co się tyczy fabuły gry wiadomo tylko tyle, iż Zło, z którym będziesz walczył, jest potężniejsze nawet od Upadłych z pierwszej części gry. W szeregach wroga znajdziesz kilka bardzo niemiłych niespodzianek, między innymi magów potrafiących wyczarować chmurę trujących gazów oraz uzbrojonych w potężne topory stygijskich rycerzy. Nowością jest także możliwość zawierania sojuszy, a jeśli chodzi o sterowanie grą, poprawiony interface.

Najwięcej zmian będzie jednak można zauważyć w grafice programu. Jakość tekstur pokrywających powierchnię terenu, budynki i żołnierzy ma być przynajmniej cztery razy lepsza, dwukrotnie zwiększy się liczba klatek animacji, a poszczególne oddziały będą mogły atakować na kilka różnych sposobów. Pojawią się także nowe, efekty świetlne, cienie oraz stereofoniczny dźwięk.

MOTO RACER 2

Electronic Arts PC

Moto Racer 2 firmy **Electronic Arts** to kolejna okazja, by wsiąść na motor i wyruszyć na motocrossowe mistrzostwa świata. Czeka na Ciebie 30 tras położonych w takich egzotycznych miejscach jak Sahara, czy amazońska dżungla, przy czym może ich być jeszcze więcej, gdyż do gry dołączony jest kreator tras. Program oferuje wspaniałą grafikę, zmienne warunki atmosferyczne, oraz dwa tryby gry. W pierwszym, arcade, sterowanie motorem jest uproszczone tak, aby jazda była szybka i przyjemna. W drugim trybie, simulation, motor reaguje w sposób zbliżony do rzeczywistego i jest przez to trudniejszy do opanowania. **Moto Racer** 2 oferuje także opcję gry w sieci dla ośmiu osób oraz możliwość korzystania z dżojstika typu force-feedback. Program ukaże się jesienią tego roku.

TRIBAL LORE

Wydawca: Gremlin Interactive PC

Choć trzecia część ***Populousa*** ma ukazać się dopiero w październiku, już szykuje jej się konkurencja. **Tribal Lore** firmy **Gremlin Interactive** to strategia czasu rzeczywistego, której akcja osadzona jest w pełni trójwymiarowym, pseudo-celtyckim świecie. Toczy się w nim totalna wojna pomiędzy czterema plemionami: Cruithna, Shamanka, Bruann i Nammad. Każde z nich posiada określone zdolności, przy czym naj-

ważniejszą z nich jest umiejętność korzystania z magii. Energię do niej czerpie się wprost z otoczenia z pomocą różnego rodzaju menhirów i dolmenów. Inne budynki, jakie zobaczysz w grze to świątynie, zbrojownie, twierdze i zamki - będzie tego dosyć by wybudować niezłą neolityczną wioskę.

Wizualnie **Tribal Lore** prezentuje się wyśmienicie, ze swoimi mrocznymi lasami, wodospadami, szczytami gór pokrytymi śniegiem i kolorowymi wyspami. Co więcej, Twoi druidzi mają moc zmiany powierzchni terenu, podobnie zresztą jak wpływania na warunki atmosferyczne i niszczenia całych oddziałów wroga.

Program posiadać będzie opcję gry w sieci dla czterech osób, jak również kampanię, której rozwój będziesz mógł obserwować z perspektywy wszystkich czterech plemion.

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN

Wydawca: Westwood Studios

PC

Command & Conquer: Tiberian Sun jest chyba najbardziej oczekiwaną grą od czasu gorączki wywołanej przez zapowiedź pojawienia się ***Quake'a***. Oryginalny ***C&C*** odniósł olbrzymi sukces, ***Red Alert*** niespodziewanie nawet dla swoich twórców okazał się jeszcze lepszy, nic zatem dziwnego, iż oczekiwania co do **Tiberian Sun** są naprawdę olbrzymie. Wszystkim w **Westwood Studios** marzy się sława, pieniądze, szacunek... Cel Erika Yeo, głównodowodzącego produkcją gry jest nawet bardziej ambitny. Otóż w wywiadzie dla GameSlice powiedział on, iż chce, aby jakaś przypadkowa dziewczyna powiedziała mu, iż go nienawidzi, gdyż jej chłopak nie spotyka się z nią od półtora miesiąca, bo cały czas gra w **Tiberian Sun**. Snob - pomyślałem sobie - po czym obejrzałem krótki film przedstawiający następcę ***Red Alerta*** w akcji. Więcej tak nie myślałem.

Akcja **Tiberian Sun** rozgrywa się dwadzieścia lat po oryginalnym ***C&C***. Świat jest skażony przez kryształy Tiberium, które okazały się śmiertelnie niebezpieczne dla żywych istot. Ponieważ nikt nie wie, jak zneutralizować ich działanie, GDI postanowiło przesiedlić całą ludność w obszary arktyczne, gdzie z uwagi na niskie temperatury rozrost kryształów jest spowolniony. Dowództwo GDI zainstalowało się na orbitalnej stacji koszmicznej i stamtąd zawiaduje obroną.

Brotherhood of NOD zeszło tymczasem pod ziemię. Bazując na radioaktywnym działaniu Tiberium, naukowcy NOD postanowili wyhodować super-żołnierzy o zmodyfikowanym kodzie genetycznym. W ten sposób na Ziemi pojawiła się trzecia rasa znana jako „Zapomniani". Nie można nią „grać", zaś jej przeznaczenie i rola pozostaje jak na razie tajemnicą twórców **Tiberium Sun**.

Rzecz jasna, po obu stronach konfliktu pojawiło się mnóstwo nowych budynków i rodzajów wojsk. Choć pełna lista konstrukcji pozostaje jak na razie nieznana, wiadomo, iż do każdego budynku będzie mógł dostawić przybudówkę rozszerzającą jego funkcję. Co więcej, owych przybudówek może być więcej niż jedna, czego przykładem są wieżyczki strażnicze GDI posiadające aż trzy upgrade'y. Co się tyczy wojska, warto tu wymienić takie oddziały jak Jump Jet Infantry, czyli piechotę potrafiącą pokonywać wysokie przeszkody terenowe, Medium Mech, jedyny pojazd, którego pociski mogą przelatywać nad murami chroniącymi bazy oraz Disruptor - czołg, którego działo ma ogromną moc niszczącą, także własne jednostki, które miały pecha znaleźć się w zasięgu jego działania. Nie zapomniano o szpiegach. Chameleon Spy, jeśli dostanie się do wrogiej bazy, może z niej wykraść plany nowej jednostki, lub nawet dowiedzieć się, jak duże są rezerwy energii i dewiz przeciwnika. Będzie musiał przy tym uważać nie tylko na strażników, którzy pomimo jego załamującego światło przebrania i tak mogą go czasem dostrzeć, ale i bramy... Otwierające się tylko przed własnymi oddziałami, stanowią one całkiem skuteczne zabezpieczenie przed nieproszonymi gośćmi.

Co się tyczy samej gry, **Tiberian Sun** ma być jednym z pierwszym RTSów posiadającym interaktywne pole bitwy. Pod pojęciem tym kryją się płonące lasy, zamarzające rzeki, lód kruszący się pod ciężarem zbyt masywnych oddziałów oraz kratery powstające w wyniku eksplozji, na kórych nie możesz już postawić nowych budynków. Zobaczysz także cywilów, ale nie będą to już bezbronne ofiary Twoich kaprysów. Walcząc w mieście musisz dbać o jego mieszkańców albo burmistrz (jest to rzeczywista jednostka) wyda swoim ludziom rozkaz ataku. To może zaboleć. Odpowiednie zachowanie może z kolei dać Ci wstęp do miejskiego szpitala, gdzie będziesz mógł leczyć swoich żołnierzy.

Najwięcej zmian w porównaniu z poprzednimi częściami ***C&C*** zajdzie jednak na polu grafiki. Całkowicie trójwymiarowe pole bitwy, kolorowe efekty świetlne, nowa technologia rysowania jednostek (korzystał z niej także Blade Runner), która choć nie gwarantuje tej samej jakości obrazu co wektorowe pojazdy ***Total Annihilation***, to jednak zapewnia dużą szybkość animacji; nowe ustawienie kamer śledzących grę - już nie z góry, lecz z ukosa (lepiej widać wówczas topografię terenu), wszystkie te elementy tworzą wspaniałe, nowatorskie środowisko gry. Zwieńczeniem wizualnego rozmachu **Tiberian Sun** są zaś misje rozgrywane nocą. Zasięg wzroku wszystkich jednostek spada wówczas o połowę, co ważniejsze jednak, uwidaczniają się wówczas szperacze zamontowane na wieżyczkach strażniczych. Przeczesują teren, zagłębiają się w mroki nocy, by nagle odkryć sunące wolno czołgi przeciwnika... Równie ekscytująco prezentuje się alarm wywołany na przykład przechwyceniem szpiega. Zapalają się wówczas czerwone alarmowe światła i w mgnieniu oka cała baza zamienia się w migające światłem wesołe miasteczko.

Tiberian Sun ukaże się najprawdopodobniej w listopadzie, do tego czasu pozostaje nam więc tylko trenować na starym, dobrym ***Red Alercie.***

GIANTS

Wydawca: Interplay

PC

Giants to pierwsza gra firmy **Planet Moon** założonej przez kilku członków zespołu pracującego swego czasu nad ***MDK***. Program ten jest niezwykły, gdyż nie tylko nie daje się zakwalifikować do określonego gatunku gier, ale też dysponuje fenomenalną wprost fabułą oraz grafiką, która wygląda, cóż, jak zdjęcia z raju. Spójrz zresztą na screeny i oceń sam.

Akcja programu przenosi Cię do tajemniczego świata, o który walczą trzy rasy. Pierwsza z nich to Sea Reapers, syrenopodobny lud zamieszkujący morze, pływający na szybkich łodziach i posiadający władzę nad żywiołami - zwłaszcza wiatrem. Druga rasa to Meccaryni, kosmiczni podróżnicy, którzy posiadają widoczną przewagę technologiczną nad swoimi przeciwnikami. W tym pojęciu mieści się również bomba atomowa. Trzecią stroną konfliktu jest gigant Kabuto, dziesięciokrotnie wyższy od swoich wrogów i mogący ich zabić jednym uderzeniem lub po prostu połknąć. Świat „gigantów" zamieszkują także stworzenia znane jako Smarties. Dwunożne i o pokojowym usposobieniu, marzą tylko o tym, by budować - na przykład Twoją bazę lub nowe rodzaje broni. Musisz tylko dobrze je traktować, gdyż w przeciwnym razie upiją się lub po prostu Cię opuszczą. Możesz również traktować je jako źródło energii - ot, jeden kęs i już czujesz się lepiej. Trzeba jednak pamiętać, iż każdy z ponad 30 etapów gry zamieszkiwany jest przez ograniczoną liczbę Smarties, tak więc zbyt łakomstwo może okazać się zgubne.

Największą, poza grafiką, atrakcją Gigantów jest chyba to, iż każda strona konfliktu dysponuje zupełnie innym arsenałem broni. Łodzie Sea Repers z łatwością przebijają się przez ląd, a potężne tornada mogą zassać nieprzyjaciół i wyrzucić ich w powietrze na dziesiątki metrów do góry. Meccaryni pasiadają przewagę liczebną i, jak już wspomniałem, BOMBĘ, zaś Kabuto, dzięki swej sile, potrafi błyskawicznie budować mosty, by w ten sposób ścigać uciekających wrogów. Możesz liczyć też na to, iż Twoi przeciwnicy z misji na misję będą coraz bardziej inteligentni (ta uwaga nie dotyczy rzecz jasna Kabuto). Jeśli to Ci nie wystarczy, będziesz mógł pograć w sieci.

Giants wciąż znajduje się na raczej wczesnym etapie rozwoju, tak więc nie powinniśmy spodziewać się go wcześniej niż w drugim kwartale przyszłego roku. Do tego czasu proponuję kontemplację widoczków.

PANZER ELITE

Wydawca: Psygnosis

PC

Panzer Elite firmy **Psygnosis** to gratka dla miłośników czołgów i Drugiej Wojny Światowej. Mając do dyspozycji cztery modele wozów bojowych używanych przez Niemców i sprzymierzonych możesz wziąć udział w serii kampanii, które poprowadzą Cię przez pustkowia Afryki, wioski południowych Włoch i plaże Normandii. Akcja programu rozgrywa się we wspaniałej, trójwymiarowej grafice, realistycznej do tego stopnia, iż zadbano nawet o zgodne z rzeczywistością rozmieszczenie budynków, że o topografii terenu nie wspomnę. **Panzer Elite** ma ponadto dysponować wyśmienitą sztuczną inteligencją, tym zaś którym się ona znudzi, proponuję grę w sieci dla maksymalnie ośmiu osób. Program ukaże się na początku przyszłego roku.

GRY NA KTÓRE CZEKAMY

Oddworld: Abe's Exoddus

Gangsters

Heroes of Might & Magic III

Hired Guns

Starcon

Total Annihilation: Kingdoms

Ultimate Race Rally

Dzieci Quake'a

W poprzednim numerze zajmowaliśmy się enginem w grach 3D, a ściślej tendencjami rozwojowymi w tym temacie. Teraz czas na konkrety - czyli tytuły, fabuły i inne szczegóły. Całość, ma się rozumieć, bogato ilustrowana.

Poniższe zestawienie zawiera najważniejsze, naszym zdaniem, pozycje (z pominięciem tych, których pierwsze zapowiedzi można znaleźć kilka stron wcześniej) mające wszelkie szanse stać się hitami nadchodzących miesięcy. Oczywiście, ich jakość ostatecznie zweryfikuje sama rzeczywistość, ale już teraz można powiedzieć, że wiele z nich o całe niebo przerasta dotychczasowe osiągnięcia w dziedzinie gier FPP. Pomijając jednak ten aspekt, jedno jest pewne: choć niektóre z nich bazują wprost na kodzie Quake'a, inne wyparły się swego przodka i przeszły na konkurencyjny engine Unreala, a jeszcze inne mają ambicję stworzenia czegoś własnego - to wszystkie mają wspólnego przodka, właśnie Quake'a, który jako pierwszy był pierwszą w pełni trójwymiarową strzelaniną 3D. Oto więc - dzieci Quake'a!

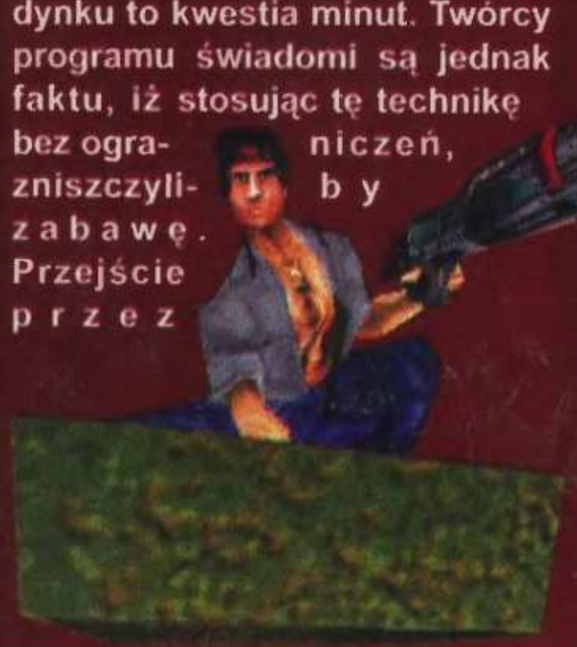
Bazyl

PREY

Producent: 3D Realms

PC

Jedną z najambitniejszych i najbardziej zaawansowanych technologicznie gier, jaką w tym roku pokazano na targach E3 w Atlancie, był **Prey** firmy **3D Realms**. Tworzony już od dwóch lat, program ten dysponuje rewolucyjnym enginem (Portal Technology), który pozwala robić to, o czym inne strzelaniny 3D wciąż tylko marzą. Wyobraź sobie: strzał w ścianę - odpada fragment muru, kolejne trafienie i widzisz większą ilość gruzu lądującą na podłodze, jeszcze dwie salwy w podtrzymujący sklepienie filar i cały sufit zawala się! Mając wyrzutnię rakiet (lub jej odpowiednik, gdyż lista broni **Prey'a** nie została jeszcze ujawniona) unicestwienie całego budynku to kwestia minut. Twórcy programu świadomi są jednak faktu, iż stosując tę technikę bez ograniczeń, zniszczyliby zabawę. Przejście przez zamknięte drzwi „bez klucza", ale za to z porządną armatą, nie byłoby w końcu żadnym problem, podobnie zresztą jak wyrąbanie sobie drogi przez ścianę. By temu zaradzić, planują uczynić określone fragmenty środowiska „niezniszczalnymi" - uwiarygodniając ich ponadprzeciętną odporność solidnym wyglądem - resztę otoczenia pozostawią zaś Twojemu kaprysowi.



Portal Technology umożliwia także tworzenie niezwykle bogatego środowiska gry, bardziej realistycznego niż wszystko, co do tej pory widziałeś na ekranie komputera. Chodzi tu nie tylko o wspaniałe efekty świetlne, refleksy światła czy bogate tekstury, lecz o samą liczbę obiektów widocznych na ekranie. Obraz pokoju, w którym dokładnie wymodelowane jest nawet gniazdko elektryczne na ścianie, zaś na stole leżą kolorowe magazyny i pełna popielniczka, mówi tu sam za siebie. Należy jeszcze dodać, iż **Prey** nie posiada tradycyjnie kręconych i/lub renderowanych sekwencji wideo, gdyż tę rolę znakomicie spełniają animacje stworzone za pomocą engine'u gry. Ciekawostką jest przy tym fakt, iż będziesz mógł tworzyć nowe, gdyż jest to jedna z funkcji edytor misji, jaki ma się ponoć pojawić w pudełku razem z grą.

Fabuła gry dotyczy losów Talona Brave'a, indianina nowej ery, który w nieznanych na razie okolicznościach trafia na pokład statku Obych. Pojazd ów jest, hmm... spory, gdyż rozmiarami czterokrotnie przewyższa naszą planetę. Zamieszkująca go rasa Obych znanych pod nazwą Trocaran, to w zasadzie trzy odrębne gatunki, z których każdy kontroluje pewną część statku. W jego „szczelinach" znajdziesz zaś jeszcze jedną rasę, aczkolwiek odkrycie jej roli w grze jest już zadaniem dla Ciebie.

Prey wyposażony będzie w bogaty zestaw opcji sieciowych, spośród których na szczególną uwagę zasługuje funkcja „server migration". Automatycznie przełączy Cię ona na kolejny serwer, jeśli dotychczasowy zacznie się „haczyć", co z pewnością uratuje Twój dobry humor.

Prey'a należy oczekiwać nie wcześniej niż pod koniec pierwszego kwartału przyszłego roku. Wciąż jest zatem czas, by odłożyć na nowy sprzęt, gdyż jak się zapewne domyślasz, wymagania **Prey'a** będą niemałe. Mówi się o obowiązkowej karcie 3D i co najmniej P166-P200. Niestety.

DUKE NUKEM FOREVER

Producent: 3D Realms

PC

Miłośnicy obdarzonego poczuciem humoru i wręczającego napiwki roznegliżowanym panienkom Duke'a już prawie od roku czekają na kolejną część jego przygód. Niestety, nie pojawi się ona przed gwiazdką, jak to było wcześniej zapowiadane, a to ze względu na zauroczenie twórców gry możliwościami ***Unreala***. Wyrzucili oni engine ***Quake'a 2*** do kosza, a wraz z nim cztery miesiące pracy (**Duke** ma już za sobą przesiadkę z ***Quake'a*** „jedynki") i prawdopodobnie pół miliona dolarów zapłaconych ***Id Software*** za licencję jej do niedawna najlepszego na świecie engine'u 3D, potem zakasali rękawy i zaczęli od nowa. No, prawie od nowa, gdyż wszystkie wykonane już modele można dość łatwo przerobić na język ***Unreala***, opóźnienie związane z przesiadką nie powinno zatem wykroczyć poza pierwszy kwartał przyszłego roku.

To, co zawsze zachwycało u ***Duke'a***, to interaktywność otoczenia - tak też wygląda główny cel **DNF**. Możliwość niszczenia całych połaci „lądu", mnóstwo dających się użyć przedmiotów, wśród których jest nawet Harley, towarzystwo pewnej „oczytanej" pani, wspaniała animacja postaci - hmm, taka interakcja połączona z bogactwem zaplanowanych z góry sytuacji całkiem mi się podoba. **Duke** otrzyma ponadto mnóstwo fajnej broni, w tym z całą pewnością znany Ci już pistolet, sztucer i wyrzutnię rakiet.

Akcja **DNF** rozgrywa się wokół i częściowo w Las Vegas, zaś Twoim głównym przeciwnikiem jest dr Proton, zły typ, który zaprosił na Ziemię złych Obcych. Resztę zobaczysz na żywo, walcząc z komputerem lub tłukąc po sieci bliskich sobie ludzi. Niestety, podobnie jak w przypadku ***Prey'a***, będziesz potrzebował silnego procesora, a przede wszystkim odpowiedniej karty graficznej. Voodoo 2 będzie jak znalazł.

HALF-LIFE

Producent: Valve

PC

Przypadek ***Unreala*** uczy, że dobra gra, której termin premiery przesuwano wiele razy, jest lepsza od złej gry, której termin premiery traktowany jest jak świętość. Regułę tę potwierdza **Half-life** firmy **Valve**, o którym po raz pierwszy można było usłysześ 2 lata temu, a który w zeszłym roku miał już zarabiać na siebie pieniądze.

Akcja gry przenosi Cię do tajnego wojskowego laboratorium, które w wyniku pewnych eksperymentów zamieniło się w prawdziwe pole bitwy. Z jednej strony są Obcy, którzy w nieznany sposób zdołali przedostać się do naszego świata, z drugiej służby specjalne próbujące zatuszować całą sprawę. Pośrodku są bogu ducha winni naukowcy oraz Ty.

Half-life ma szanse stać się jedną z najciekawszych pozycji tego roku, gdyż lista jego atrakcji jest doprawdy oszałamiająca. Wymienię tylko kilka: wspaniała, realistyczna i krwawa grafika, niezwykle płynna „szkieletowa" animacja (to zamiast powszechnie używanych wielokątów czy, nie daj Boże, poligonów), możliwość celowania w określone części ciała, super fabuła obejmująca podróż do innego wymiaru, logiczne rozmieszczenie pomieszczeń, oryginalne uzbrojenie, bardzo wydajna sztuczna inteligencja, potwory reagujące na dźwięk, potwory polujące grupami, potwory pożerające swoje ofiary... Jeśli masz dość, pomyśl, iż to wszystko ma się pojawić już w październiku, pod warunkiem rzecz jasna, że znów nie będzie kolejnego przesunięcia. Ale cóż, tworzenie cudu wymaga czasu.

SIN

Producent: Ritual Entertainment

PC

Sin to mój ulubiony kandydat do tytułu „najlepsza strzelanina roku“ - być może dlatego, że ma się pojawić lada moment. Gra jest debiutem artystycznym firmy **Ritual Entertainment**, która jak na razie ma na swoim koncie tylko mission pack do ***Quake'a*** zatytułowany ***The Scourge of Armagon*** (zresztą wyśmienity). **Sin** chodzi już na enginie ***Quake'a 2***, zaś **Ritual** ładuje w niego mnóstwo różnych niespodzianek (wiadomo, debiut musi być pierwsza klasa).

Być może największą będzie sztuczna inteligencja gry. Gdy zobaczysz jak ścigający Cię potwór otwiera sobie drzwi, albo ładuje się za Tobą do windy, możesz poczuć się nieswojo. Gdy poczwara zacznie robić uniki, chować się w cieniu albo strzeli do Ciebie przez szybę, wtedy, cóż, możesz zginąć. Na szczęście, arsenał broni **Sina** należy do jednego z najbardziej śmiercionośnych i realistycznych zarazem. Zdecydowanie na pierwszym miejscu należy tu wymienić karabin snajperski, który pozwoli Ci likwidować wrogów jednym strzałem - najlepiej w głowę. Gdy wycelujesz w ramię lub nogę, poczwara zostanie okaleczona i straci część swoich możliwości.

Co się tyczy fabuły programu, umieszczona jest ona w przyszłości, w mieście Freeport. Jesteś policjantem, który 10 lat wcześniej zaprowadził w nim porządek i teraz chce ten stan rzeczy utrzymać. Niestety, demoniczna Alexis Sinclair rozpoczyna dystrybucję mutagennego narkotyku zwanego U4, a czyni to w sposób wyjątkowo przebiegły - pakuje go do perfum i sprzedaje.

Podobnie jak pozostałe strzelaniny 3D, **Sin** oferuje grę w sieci oraz „rewolucyjną“ interaktywność otoczenia. Czas pokaże, czy to wystarczy, choć fakt, iż **Sin** ma się ukazać lada moment (jeśli już tego nie zrobił), może rzeczywiście zadecydować o powodzeniu gry.

DAIKATANA

Producent: Ion Storm

PC

Daikatana, kolejna strzelanina 3D, która „przesiadła“ się z engine'u ***Quake'a 1*** na engine ***Quake'a 2***, jest o tyle odmienna od konkurencji, iż jej główna broń to tytułowy potężny, dwuręczny i magiczny miecz - Daikatana. Co więcej, podobnie jak Ty sam, Twój miecz także zdobywa punkty doświadczenia, co uzależnione jest od liczby poszatkowanych przez niego/Ciebie poczwar. Tych ostatnich doliczono się aż 74, a zamieszkują one cztery olbrzymie etapy gry: starożytną Grecję, średniowieczną Norwegię, Alcatraz z początku XXI wieku i mocno futurystyczne Kioto. W Twej podróży przez wieki towarzyszyć Ci będą piękna Mikko Ehihara oraz potężny Superfly Johnson, który w razie potrzeby może Cię nawet wskrzesić.

Niewątpliwą atrakcją **Daikatany** jest to, iż wykorzystuje ona elementy RPG: punkty doświadczenia, cechy postaci, rosnące moce. Przypomina to nieco Jedi Knight, aczkolwiek świetlistego miecza nie zobaczysz tu z całą pewnością. Tylko Daikatanę.

THIEF: THE DARK PROJECT

Producent: Looking Glass

PC

W odróżnieniu od produktów konkurencji, **Thief: The Dark Project**, nowa gra brytyjskiej firmy **Looking Glass**, solidnie usadowiła się w średniowieczu. Mieszkasz w sporym mieście i działasz w trudnym zawodzie złodzieja. Twoją główną bronią jest spryt oraz umiejętność szybkiego chowania się w cieniu, skąd możesz zadać skrytobójczy cios w plecy, strzelić do kogoś z łuku lub po prostu przeczekać w ciszy, aż natrętni strażnicy pójdą dalej. Innymi słowy, musisz używać nie tylko rąk, ale i mózgu.

Thief posiada wspaniałe efekty świetlne i cienie, co jest o tyle ważne, że wpływają one na przebieg gry. Także reszta grafiki zasługuje na uznanie, w tym zwłaszcza monumentalne budowle oraz ich niezwykła architektura. Uprawianie złodziejskiego procederu w takim otoczeniu to doprawdy sama przyjemność, tym bardziej, że na łup zawsze znajdzie się tutaj chętny kupiec. Program ma się ukazać w grudniu.

BLOOD 2: THE CHOSEN

Producent: Monolith PC

Blood, pamiętasz tę wspaniałą strzelaninę 3D, która miała pecha urodzić się w złej postaci? Napędzana przestarzałym enginem i wyposażona w grafikę z poprzedniej dekady, poległa pod naporem trójwymiarowego ***Quake'a*** i zasiedziałego na rynku ***Duke'a***. Jej twórca, firma **Monolith**, nie zrażony tą porażką, szykuje obecnie drugą część ***Blooda*** i tym razem szykuje go dobrze. **Blood 2** posiada swój własny wyśmienity engine zwany Lithtech, szczyci się intrygującą fabułą i obiecuje przynajmniej tyle samo dobrej zabawy w trybie multiplayer, co część pierwsza. A wszystko dotyczy wojny, jaką czterech tytułowych Wybrańców wypowiada przywódcy pewnej korporacji. Każdy z nich posiada inne umiejętności, a niektórzy potrafią nawet posługiwać się magią. To, plus możliwość modyfikowania cech poszczególnych postaci, sprawia, iż **Blood 2** jest bardzo elastyczny i pozwala grać na wiele różnych sposobów. Niestety, nie zobaczymy go w sprzedaży szybciej, niż w okresie przedświątecznym.

KUNGON HONOUR GUARD

Producent: MicroProse PC

Star Trek jakoś nigdy nie doczekał się strzelaniny 3D z prawdziwego zdarzenia. Błąd ten postanowiła naprawić firma **MicroProse**, której **Klingon Honour Guard** zabiera Cię na Q'onos, macierzystą planetę Klingonów. Jako członek elitarnej straży pilnującej Imperatora, zmuszony będziesz do walki ze zdrajcami próbującymi przejąć tron. Akcja gry przeniesie Cię także na pokłady wielu statków kosmicznych oraz śnieżną kolonię na Rura Pente. Na swej drodze spotkasz wielu przeciwników znanych z filmu, do pomocy będziesz miał jednak bogaty arsenał broni, wliczając w to różnego rodzaju miecze, ulubione narzędzie walki Klingonów.

KHG to kolejny program wykorzystujący engine ***Unreala***, ze screenów widać jednak, iż jest to strzał w dziesiątkę. Niestety, na grę będziemy musieli poczekać aż do marca przyszłego roku.

SHOGO: Mobile Armour Division

Looking Glass PC

Shogo: Mobile Armour Division to druga po ***Blood 2*** gra firmy **Monolith** napędzana jej rewolucyjnym enginem 3D zwanym Lithtech. Program ten jest o tyle odmienny od konkurencji, iż cała walka odbywa się tu z perspektywy olbrzymich robotów przypominających te znane z ***MechWarriora***. Od czasu do czasu możesz wyjść ze swojej skorupy, rozejrzeć się za inną, po czym znowu dać czadu. W grze dominują krajobrazy miejskie, będziesz więc mógł postrzelać w okna.

X-COM: ALLIANCE

MicroProse PC

Jeśli ***X-COM: Interceptor*** był zaskoczeniem dla miłośników serii, to **X-COM: Alliance** stanie się dla nich prawdziwym szokiem, bowiem będzie to jako żywo strzelanina 3D! Jej cechy wyróżniające to engine ***Unreala***, mnóstwo strzelania do Obcych oraz możliwość kierowania ruchami poszczególnych członków grupy uderzeniowej, której jesteś szefem. Światło dzienne cudo to ujrzy dopiero na wiosnę, masz więc czas, by oswoić się z myślą o nowym X-COM-ie.

REQUIEM: Wrath of the Fallen

Cyclone Studios PC

Walka Dobra ze Złem to „odwieczny" temat książek i filmów oraz od pewnego czasu strzelanin 3D. Udowadnia to **Requiem: Wrath of the Fallen** firmy **Cyclone Studios** - gra, która pozwala Ci się wcielić w postać anioła. Władasz boską mocą, możesz rzucić ponad 20 zaklęć, a ponadto dysponujesz pokaźnym arsenałem broni. Wszystkie te „gadżety" przydadzą Ci się, gdyż Twoim przeciwnikiem jest tutaj olbrzymia armia demonów. Gra ma się pojawić lada moment.

VIGILANCE

Sega Soft PC

Międzynarodowy terroryzm jest tematem nowej gry firmy **Sega Soft** zatytułowanej **Vigilance**. Do dyspozycji masz ośmiu, świetnie uzbrojonych agentów, którzy potrafią załatwić przeciwnika zarówno z bliskiej, jak i dalekiej odległości. Animacja i grafika **Vigilance** stoją na najwyższym poziomie, co jest zasługą engine'u zwanego Anyworld, zaś na szczególną uwagę zasługuje AI Twoich przeciwników. Gdy widzą, że jesteś uzbrojony lepiej od nich, uciekają. Sprytne.

SOLDIERS at WAR

Przed miesiącem triumfy święciła gra strategiczna, której tematem były walki oddziałów specjalnych na zapleczu wroga podczas Drugiej Wojny Światowej - ***Commandos: Behind Enemy Lines***. Jeszcze nie opadły po niej emocje, a już pojawiła się kolejna produkcja o podobnej fabule: **Soldiers at War** firmy **SSI**, wielce zasłużonej w dziedzinie strategii. Choć zbliżona pod względem treści, oferuje zupełnie inne podejście do prezentacji tematu - **Soldiers at War** jest bowiem klasyczną turówką, podobną do takich klasyk gatunku, jak ***UFO: Enemy Unknown*** czy - jeszcze starszego - ***Sabre Team***.

Soldiers at War podzielone jest na dwie autonomiczne części. Pierwszą z nich stanowi kampania, składająca się z osiemnastu rozbudowanych scenariuszy. Rozpoczynając ją, otrzymujesz do dyspozycji trzydziestu dwóch żołnierzy o różnym stopniu wyszkolenia i doświadczeniu; w zdecydowanej większości są to rekruci, ewentualnie podoficerowie. W miarę przechodzenia kolejnych misji, zwiększa się doświadczenie podległych Ci wojaków, a co za tym idzie, wzrastają takie współczynniki, jak celność, szybkość, siła udźwigu czy zdolności medyczne. Ponadto awansują oni w hierarchii wojskowej, przy czym im wyższy stopień danego żołnierza, tym trudniej osiągnąć promocję. Sprawę awansów komplikuje fakt, że do konkretnego zadania nie możesz przydzielić więcej niż ośmiu żołnierzy. W trakcie walk część z nich może zginąć, co naturalnie owocuje utratą ich doświadczenia; dodatkowo, w przypadku gdy odniosą oni obrażenia, muszą się „leczyć" przez kilka kolejnych misji, co oznacza, że ich miejsce zajmą osobnicy młodzi, niewyszkoleni, przez co mniej skuteczni i łatwiejsi do zabicia. A kolejne etapy stają się coraz trudniejsze - po pierwszych dwóch, które można by nazwać „treningowymi" ze względu na ich niewielki poziom skomplikowania, zaczyna się ostra walka. Wichry wojny rzucą Cię pod Monte Cassino, Anzio (jedna z najtrudniejszych misji w całej grze, gdyż musisz w niej uwolnić trzy grupy zakładników), na plaże Normandii a nawet na głębokie zaplecze wroga, gdzie przyjdzie Ci zlikwidować wyrzutnie rakiet V-2. Jeśli nie chce Ci się przechodzić wszystkich misji po kolei, możesz zagrać w dowolną z ich wybierając opcję „single scenario". Nie zdziw się, gdy zobaczysz tam jedynie piętnaście scenariuszy, zamiast obiecanych osiemnastu: sztuczka polega na tym, że niektóre z nich składają się z dwóch części - po wykonaniu podstawowego zadania oddział zamiast wrócić do bazy, natyka się niespodziewanie na wroga i musi stoczyć walkę z marszu.

Alternatywą do kampanii są „custom scenarios". Co ciekawe, w przeciwieństwie do większości gier, tutaj właśnie owe pojedyncze scenariusze wydają się być najciekawszą opcją. Jak wspomniałem, podczas kampanii do dyspozycji masz grupę „zielonych" wojaków, których musisz szkolić i dbać o to, by z trudem zdobyte doświadczenie nie przepadło w wyniku przypadkowego, śmiertelnego postrzału. Efektem tego jest konieczność ciągłego sejwowania, ewentualnie ponownego rozgrywania tych samych bitew. Wady tej pozbawione są „custom scenarios", gdzie od razu dostajesz oddział zaprawionych w bojach zabijaków, wyposażonych przy tym w dobry sprzęt. Misje te są z reguły bardzo ciekawe, a dodatkową zaletę stanowi fakt, iż program wyposażony jest w edytor, dzięki któremu można skonstruować własne bitwy. Co więcej, na internetowej stronie **Soldiers at War** (http://www.soldiers-at-war.com/) dostępnych jest wiele doskonałych scenariuszy, zaprojektowanych zarówno przez użytkowników programu, jak i przez samych twórców gry. Można wśród nich znaleźć tak pobudzające wyobraźnię zadania, jak misja specjalna mająca na celu zlikwidowanie samego Hitlera w jego głównej kwaterze, albo utrzymanie ważnego strategicznie wzgórza przy znacznej przewadze liczebnej przeciwnika. Dzięki temu ogromnie wzrasta wartość **Soldiers at War** jako gry, która nie ma szans szybko się znudzić.

Choć na pierwszy rzut oka **Soldiers at War** może kojarzyć się z ***Commandos: Behind Enemy Lines***, to jednak gry te różnią się od siebie nie tylko tym, że jedna jest turówką, a druga RTS-em; poważniejszą różnicę stanowi fakt, że ***Commandos*** opowiadali głównie o walkach jednostek specjalnych, tymczasem **SaW** koncentruje się przede wszystkim (choć nie tylko) na aspekcie bitewnym. Oznacza to, że choć tu również dowodzisz niewielką grupką ludzi, to jednak inna jest atmosfera walki: w **Soldiers at War** prowadzisz regularne bitwy, z wykorzystaniem ciężkiej broni, artylerii, lotnictwa, a nawet czołgów. Tak czołgów - albowiem gra oferuje unikalną możliwość zajmowania stojących na polu walki jednostek pancernych i prowadzenia z nich ostrzału. Co prawda nie możesz pojeździć sobie zdobyczną Panterą, ale strzelanie z czołgu samo w sobie jest niezłą frajdą - a do

tego siła rażenia pocisków wystarcza, by rozwalić przeszkadzający Ci mur, zniszczyć gniazdo cekaemów bądź bunkier, a także wyeliminować z walki maszynę przeciwnika. Nie tylko Ty bowiem możesz używać czołgów, to samo robią Niemcy; należy zatem pamiętać, aby przed wejściem do z pozoru porzuconego wozu, cisnąć do środka granat, gdyż w środku może czaić się nieprzyjacielska załoga.

Sterowanie grą jest dość proste i w zasadzie nie różni się zbytnio od standardu wyznaczonego przez ***UFO: Enemy Unknown***. Co prawda do menu akcji dodano kilkanaście specjalnych działań, jak zajmowanie czołgów czy wzywanie przez radio wsparcia, to podstawowe elementy pozostały niezmienione. Żołnierze mogą klękać i padać, czołgać się i biegać, strzelać seriami bądź pojedynczo, otwierać drzwi i rzucać granatami, celować, udzielać pomocy medycznej i tak dalej. Istnieje także możliwość zachowania punktów ruchu na tak zwany „opportunity fire", czyli oddanie strzału (bądź wykonanie jakiejś innej akcji) gdy podczas fazy ruchu przeciwnika w polu widzenia pojawi się wróg. Słowem - standard.

Mocną stroną gry jest dostępny arsenał. Przed każdą misją w kampanii możesz uzbroić swoich żołnierzy (patrz tabelki), przy czym

MOIM ZDANIEM

Wojciech Stawski

Soldiers at War należy do mojego ulubionego gatunku strategii. Dowodzenie małymi grupami żołnierzy jest zajęciem pochłaniającym uwagę i zmuszającym do perspektywicznego myślenia. Nawet jeśli gra odbywa się w turach, przez co rozgrywka dla niektórych wygląda na powolną i mało wciągającą.

Dotychczas grałem we wszystkie wydane gry tego typu (najsłynniejszych przedstawicieli gatunku wymieniono przy okazji recenzji ***Commandos: Behind Enemy Lines***). W porównaniu z nimi **Soldiers at War** nie jest jakąś superrewelacją czy przełomem, stanowi natomiast niezłe połączenie widoku znanego z serii ***UFO*** i systemu gry prezentowanego w **Wages of War**. Jest to bardzo dobra kompilacja, pozwalająca na zastosowanie szerokiej gamy chwytów taktycznych w celu unicestwienia przeciwnika. Jedynym elementem szwankującym w **SaW** jest grafika - ale przecież nie ona jest najważniejsza dla taktyka. Stopień trudności gry oraz duża ilość różnorodnych misji w zupełności rekompensują ten feler.

Na tle innych gier tego typu, **Soldiers at War** swoim poziomem wybija się ponad przeciętność. A ponieważ dość rzadko na rynku pojawiają się takie programy, to można śmiało powiedzieć, że na długi czas zaspokoi zwolenników dowodzenia na najniższym szczeblu. Tym bardziej, że już teraz dostępne są w Internecie kolejne misje, a z pewnością wkrótce pojawi się ich znacznie więcej.

w miarę rozwoju akcji zwiększa się ilość i zróżnicowanie ekwipunku. Autorzy gry zadbali o jego zgodność z prawdą historyczną - i tak Włosi noszą przeważnie karabiny włoskiej produkcji, Niemcy niemieckiej, a wraz z rozwojem techniki pojawiają się w Twych zbiorach coraz wymyślniejsze narzędzia do zabijania - miotacze ognia, pistolety maszynowe i tak dalej. Ponadto możesz wyposażyć swych podwładnych w rozmaite granaty, nożyce do cięcia drutu, a nawet wykrywacze min. Ciekawostkę stanowi możliwość zebrania broni po zabitych wrogach: możesz jej od razu używać, a jeśli żołnierz wróci z taką zdobyczą z misji, to jest ona dostępna także w kolejnych scenariuszach.

Nieco słabiej gra przedstawia się od strony audiowizualnej. Grafika początkowo wydaje się toporna, schematyczna i ogólnie mało efektowna. Dopiero bliższy kontakt z grą pozwala przekonać się, że takie przedstawienie świata dobrze spisuje się jako element budujący klimat pola bitwy, a do pewnych uproszczeń trzeba się po prostu przyzwyczaić. Poważniejszym błędem jest wprowadzenie dodatkowego panelu sterowania, który zasłania połowę ekranu, a nie jest specjalnie przydatny w walce, ponieważ rozkazy żołnierzom i tak wydaje się z kontekstowego menu uruchamianego przy pomocy prawego przycisku myszy. Zupełnie paskudnie natomiast przedstawiają się briefingi - przed misją pojawia się paskudna animacja wykrzykującego rozkazy oficera i to wszystko. Usterek tego kalibru nie dopatrzyłem się na szczęście w oprawie dźwiękowej **Soldiers at War**; jest ona poprawna, a jedyne co można jej zarzucić, to niewielki zasób słownictwa, jakim dysponują Twoi żołnierze - kilka odzywek typu „yes sir" albo „no can do" sprawia, że w końcu zaczynają one drażnić.

Soldiers at War jest grą pełną widowiskowych akcji, wybuchów, strzelaniny, trupów i wszystkich elementów niezbędnych w dobrym, hollywodzkim filmie o wojnie. Hardcore'owi stratedzy sarkają, że tym właśnie jest **SaW** - efekciarską historyjką w stylu Czterech Pancernych, ale nie zmienia to faktu, że wszyscy, którym podobało się ***UFO*** albo ***Wages of War***, powinni nieźle ubawić się przy **Soldiers at War.** Duże zróżnicowanie misji, ogromny arsenał, a także dość wysoki poziom trudności gry to jej niewątpliwe atuty; co prawda programiści wypuścili program z błędem, uniemożliwiającym ukończenie jednej z misji, co jest bardzo poważną wpadką, ale nie zmniejsza to ogólnej oceny tej wyśmienitej produkcji. Zwłaszcza, że w internecie dostępny jest już patch usuwający ten problem.

ManJAk

BROŃ ZESPOŁOWA W DRUŻYNIE

Jednego lub więcej członków oddziału można przydzielić do obsługi tzw. broni zespołowej, czyli przeznaczonej do niszczenia celów opancerzonych lub/i piechoty na duże odległości. Tego rodzaju ekwipunek sprawia, że „obdarowany" nim komandos staje się powolny i niezgrabny; ponadto nie może zabrać cudzego sprzętu. Co więcej, ciężka broń nie przydaje się podczas walk w pomieszczeniach zamkniętych (wyjątek stanowi tu miotacz ognia). Broń zespołowa doskonale natomiast spełnia swoją rolę w misjach rozgrywających się na otwartym terenie, podczas obrony oraz w walce z jednostkami pancernymi.

1. CIĘŻKI KARABIN MASZYNOWY. Sporo punktów ruchu kosztuje przygotowanie pozycji strzeleckiej oraz jej demontaż, mankament ten jednak rekompensowany jest przez wyśmienitą celność i ogromny zasięg cekaemu. Przeważnie nie warto nosić skrzynki z zapasem amunicji - 250 pocisków, w które standardowo wyposażona jest ta broń spokojnie wystarcza do rozprawienia się ze wszystkim, co wejdzie na linię strzału. Alternatywę dla cekaemu stanowić może miotacz ognia bądź bazooka (w ostateczności granatnik ppanc.) - zależnie od spodziewanego oporu.

2. RADIO. Służy do wzywania wsparcia artyleryjskiego lub lotniczego, co przydaje się szczególnie podczas szturmowania silnie bronionych gniazd ciężkich karabinów maszynowych lub zgrupowań czołgów.

3. WIĄZKA GRANATÓW („GEBALTE LADUNG"), EWENTUALNIE ŁADUNEK WYBUCHOWY („SATCHEL CHARGE"). Można używać do wysadzania wyznaczonych celów (niektóre wymagają większej siły wybuchu). Alternatywnie przydaje się jako wytrych do krat i drzwi zamkniętych na klucz.

4. GRANAT. Nie więcej niż jeden - żołnierz już i tak jest wystarczająco obciążony. Używać należy wyłącznie w sytuacjach podbramkowych, gdy nie starcza punktów ruchu na rozłożenie kaemu i oddanie strzału.

5. APTECZKA. Jak zwykle - niezbędna.

6. NÓŻ. Przydaje się w ostateczności, kiedy rzut granatem jest niemożliwy z różnych względów (na przykład gdy przeciwnik znajduje się zbyt blisko). Ponadto pozwala dokonać pewnego drobnego oszustwa: żołnierz wyposażony w cekaem nie może biegać, ale po ustawieniu innej broni jako aktywnej - może.

STANDARDOWE WYPOSAŻENIE ŻOŁNIERZA PIECHOTY

Ten zestaw uzbrojenia jest optymalny dla każdego z komandosów. Wyposażona w ten sposób postać posiada sporą rezerwę punktów obciążenia na wypadek, gdyby przyszło jej nieść zdobyczne przedmioty lub rannego towarzysza.

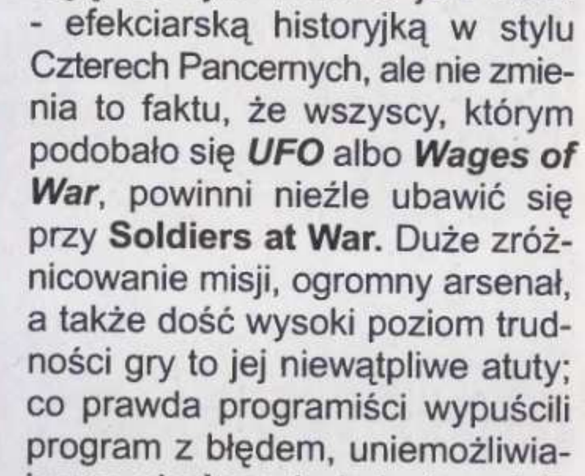
1. PISTOLET MASZYNOWY, w miarę możliwości jak najlepszy.Jeśli brakuje Ci peemów, możesz żołnierza uzbroić w zwykły karabin - zwłaszcza, jeśli dana postać wyszkolona jest w posługiwaniu się „bolt action rifle". W tym przypadku w znaczącym stopniu wzrasta celność posługującego się karabinem komandosa.

2. ZAPASOWY MAGAZYNEK. Jeden zwykle wystarcza, a w razie potrzeby można użyć broni po zabitym przeciwniku. Nie warto obciążać żołnierza dodatkową amunicją, chyba że spodziewasz się ostrego strzelania na duże dystanse.

3. PRZYNAJMNIEJ DWA GRANATY OBRONNE. Lepiej jest używać amerykańskich - MNIEJ ważą i da się nimi dalej rzucać. W ostateczności można użyć granatów niemieckich; posiadają mniejszy zasięg, ale większą siłę wybuchu. Przeważnie nie opłaca się nosić granatów „ogłuszających" typu Egg: są zabójcze, ale mają niewielkie pole rażenia, dzięki czemu przydają się wyłącznie podczas zajmowania czołgów, natomiast okazują się bezużyteczne przy odbijaniu zakładników.

4. APTECZKA. Obowiązkowe wyposażenie każdej postaci. Jeśli zapasy pozwalają, opłaca się zabrać dwie apteczki - można dzięki nim uratować życie ciężko rannemu, a nawet, jeśli żołnierz udzielający pomocy jest wyszkolonym medykiem, przywrócić lżej rannym pełną sprawność bojową.

5. GRANAT DYMNY. Przedmiot niemal równie ważny, jak apteczka. Niezwykle przydatny podczas pokonywania otwartych przestrzeni, podchodzeniu do punktów strażniczych czy skradaniu się w pobliże czołgu. W sytuacjach awaryjnych można go użyć aby osłonić odwrót lub uniemożliwić przeciwnikowi oddanie strzału.



Świat Gier Komputerowych POLECA

Strategiczna

PC
minimum:
Pentium 120, 16 MB RAM, Win 95
SVGA 2 MB, CD-ROM x4
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM

producent:
SSI
wydawca:
Mindscape
polski dystrybutor:
Optimus S.A.

cena: 155 zł

LATPOL

SKANOWANIE

(ScanMate 5000)

NAŚWIETLANIE

(Herkules Pro, format B2+)

ODBITKI PRÓBNE

(DuPont Cromalin, format B2)

KOMPUTEROWA PRZYGOTOWALNIA DO DRUKU

ADRES: BYDGOSZCZ UL. POMORSKA 13 TEL. (052) 349 51 25 FAX (052) 22 21 43 www.latpol.com.pl

Team Apache

Równo pół roku temu pojawiła się na naszych łamach recenzja gry ***Longbow 2***, z firmowanej przez ***Electronic Arts*** serii ***Jane's Combat Simulations***. Wychwalałem wówczas ***Longbowa*** pod niebiosa, twierdząc, że jest to najlepszy symulator śmigłowca od czasów ***Gunshipa 2000.*** Nie spodziewałem się, że już wkrótce przyjdzie mi zasiąść do kolejnej gry o tej samej tematyce, gry niewiele - jeśli w ogóle - ustępującej ***L2*** pod względem wykonania i grywalności. **Team Apache** powstał jako owoc pracy firmy **Simis**, nienajlepiej kojarzącej się za sprawą wydanego przed dwoma miesiącami gniota pod tytułem ***Xenocracy***; na szczęście najnowsza produkcja zespołu o kilka klas przewyższa niechlubne ***Xenocracy*** i ma szansę zapisać się złotymi zgłoskami w historii symulatorów lotniczych.

Jak nietrudno zgadnąć, tematem gry są operacje prowadzone przez śmigłowce szturmowe typu AH-64A/D Apache. Zgodnie z tym, co sugeruje tytuł, w walce bierze udział nie jeden helikopter, a cały „team"; w zależności od potrzeb, drużyna taka składać się może z dwóch, czterech lub sześciu maszyn. Warto pamiętać, że zespół składający się z dwóch helikopterów zasadniczo przeznaczony jest do zwiadu, z czterech - do mniejszych potyczek, a sześć Apache'ów jest w stanie roznieść wszystko, co spotka na swej drodze. A napotkać może sporo, ponieważ zróżnicowanie wojsk przeciwnika w tej grze jest ogromne. Co prawda dostępne są tylko dwa teatry działań (licząc z poligonem w USA trzy), ale różnorodność sprzętu wystawianego do walki przez przeciwnika gwarantuje, że każda misja jest niepowtarzalnym przeżyciem. Oto bowiem tego samego dnia, na tym samym obszarze, napotkać można zarówno moździerze, jak i ręczne wyrzutnie rakiet; zamaskowane pod liśćmi, obsługiwane przez jedną osobę działka przeciwlotnicze i wspomagane radarowym naprowadzaniem działa ZSU; wozy opancerzone i piechurów, strzelających z pistoletów maszynowych; czołgi i śmigłowce - można tak długo wyliczać. Co istotne, Twoim zadaniem jest nie tylko eliminacja wrogich jednostek z pola bitwy: niejednokrotnie zdarzają się misje, polegające na eskortowaniu desantu sojuszników, osłanianiu akcji ratunkowej czy też niszczeniu zabudowań. Zabawę uatrakcyjniają zmieniające się warunki atmosferyczne - od pogody plażowej, poprzez mniejsze i większe zachmurzenie, po ulewy i burze. Ciekawostką dotąd bardzo rzadko spotykaną jest zastosowanie systemu zmieniającego pogodę w trakcie akcji - jego ukoronowanie stanowi sytuacja, w której front burzowy przechodzi przez linię frontu. Przedstawia się to niezwykle sugestywnie - najpierw pojawiają się gęste chmury i błyskawice nad horyzontem, potem zaczyna kapać deszcz, w końcu ulewa osiąga swe apogeum, gdy śmigłowce wlatują w samo epicentrum burzy.

Gra oferuje cztery podstawowe tryby zabawy. Pierwszy z nich to Instant Action, czyli akcja w rodzaju „do wozu i wio", rzucająca Cię natychmiast w sam środek bitwy. Druga opcja to Combat Mission, stanowiąca nieco bardziej rozbudowaną wersję Instant Action; możesz tu zdefiniować parametry misji, takie jak liczebność Twego zespołu, teren działań, pogoda, stopień trudności czy czas rozpoczęcia działań, a także zapoznać się z briefingiem informującym Cię o sytuacji taktycznej. Trzecią możliwość stanowi tryb gry zespołowej, a czwartą - najciekawszą - jest kampania. Składa się ona z dwóch etapów, rozgrywających się nad terenami Kolumbii i Łotwy. Pierwsza część kampanii zajmuje się hipotetycznym konfliktem, jaki mógłby zaistnieć w przypadku gdyby Stany Zjednoczone zdecydowanie wspomogły kolumbijskie władze w walce z kartelami narkotykowymi. Scenariusz zdarzeń jest dość przygnębiający - producenci kokainy zyskują poparcie społeczeństwa i skorumpowanych generałów, dochodzi do wojny domowej i USA muszą się wycofać z kontrolowanego przez maoistów i marksistów państwa. Jedyna szansa by temu zapobiec leży w Twoich rękach - jako dowódca szwadronu Apache'ów podejmujesz współpracę z lokalnymi władzami w celu wyeliminowania buntowników. Musisz jednak uważać - w wioskach opanowanych przez rebelię często natknąć się można na niewinnych cywilów; jak mawiał mój znajomy z armii, „nie ma niewinnych cywilów, są tylko źle wyszkoleni" - w tym jednak wypadku przypadkowe postrzelenie rolnika albo, nie daj Boże, zrównanie z ziemią czyjegoś domu, może się skończyć kompromitacją całej operacji i sądem wojskowym. Podobne skutki może też mieć niepowodzenie podczas któregoś z zadań; w obu przypadkach musisz rozpocząć całą kampanię od nowa.

Po ukończeniu walk w Kolumbii, przenosisz się na łotewski teatr działań. Tu już jest znacznie trudniej: o ile w Kolumbii Twoim przeciwnikiem były głównie nienajlepiej wyposażone oddziały partyzanckie, to na Łotwie toczy się prawdziwa wojna, w której udział biorą okoliczne państwa - Rosja, Ukraina, Białoruś, a istnieje możliwość rozszerzenia konfliktu. W każdym razie, walka przeciw wyszkolonym i świetnie wyekwipowanym armiom byłego Związku Radzieckiego nie jest zadaniem łatwym. Innymi słowy, emocje gwarantowane.

Kilka słów należy się nowatorskiemu rozwiązaniu, jakie zastosowali twórcy gry i które ma

niemały wpływ na przebieg kampanii. Oto programiści zaczerpnęli pewien patent żywcem z gier menadżerskich: do Twoich zadań należy w **Team Apache** nie tylko latanie w kolejnych misjach, lecz również troska o stan psychofizyczny Twych podwładnych. Niczym rasowa niańka, musisz co jakiś czas rozmawiać z pilotami i strzelcami, sprawdzając, czy nie są oni przemęczeni oraz czy pasują do siebie profile psychologiczne żołnierzy latających w tym samym śmigłowcu. Jakby tego było mało, musisz jeszcze nadzorować pracę mechaników - pozwalając niektórym odpoczywać, innych zaś przydzielając do napraw uszkodzonych maszyn. Co prawda można sobie te „menadżerskie" opcje wyłączyć, ale nie polecam - dodają one sporo uroku zabawie i sprawiają, że gra nie ogranicza się wyłącznie do latania i strzelania.

Od strony technicznej program przygotowany jest niemal perfekcyjnie. Grafika przedstawia się wyśmienicie, szczególnie na maszynach wyposażonych w dopalacze 3D. Poza wspomnianym i efektami pogodowymi, uwagę zwraca wykonanie terenu, nad którym toczy się akcja. Dobrze się przyjrzawszy dostrzeżesz nie tylko jednostki przeciwnika, ale także drzewa, chaty, a nawet samochody osobowe i ciężarówki jeżdżące po ulicach. Podczas operacji na Łotwie przyjdzie Ci również latać nad dość rozległymi miastami; nie są one szokująco realistyczne, ale i tak pozwalają na kilka sympatycznych manewrów - na przykład schowanie się przed strzałem za rogiem wieżowca czy wylądowanie na patio jakiegoś urzędu. Równie ciekawie prezentuje się strona dźwiękowa programu: dziesiątki komunikatów od pilotów i kontroli naziemnej tworzą harmonijną całość z odgłosami odpalanych rakiet i hukiem wybuchów.

Team Apache to bardzo dobry symulator śmigłowca i właściwie trudno jednoznacznie zawyrokować, czy jest on gorszy od ***Longbow 2***, czy mu dorównuje. Bogatsza oprawa graficzna to niewątpliwy atut produktu grupy **Simis**; z drugiej strony, ***Longbow*** posiada wyższy poziom realizmu. **Team Apache** pozwala na dokładniejszą kontrolę nad zespołem śmigłowców, ***L2*** natomiast oferuje większy ich wybór. **TA** to większy obszar działań, a ***Longbow*** to większe zróżnicowanie misji... I tak dalej, każdy program ma zalety, których nie posiada konkurent. Jak by nie było, **Team Apache** to jedyna jak na razie gra, mogąca konkurować z produkcją ***Electronic Arts*** i jako taka zasługuje na słowa uznania. Tym bardziej, że ostatnio jej twórcom niespecjalnie się wiodło - może ten tytuł stanowić będzie punkt zwrotny?

ManJAk

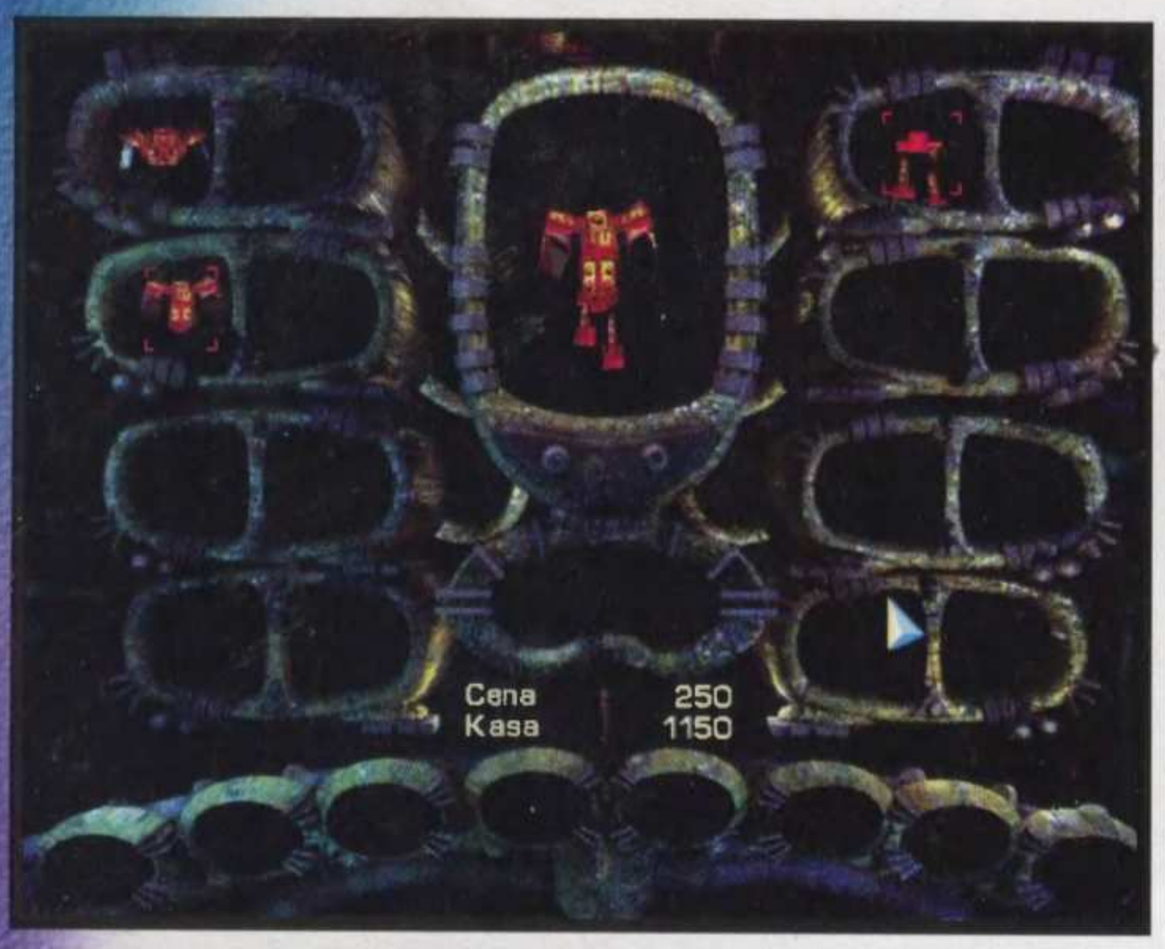
Symulacyjna

PC

minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM, Win 95
SVGA 2 MB, CD-ROM x4
zalecane:
Pentium 166, 32 MB RAM
akcelerator 3D

producent:
Simis
wydawca:
Mindscape
polski dystrybutor:
Optimus S.A.

cena: 155 zł



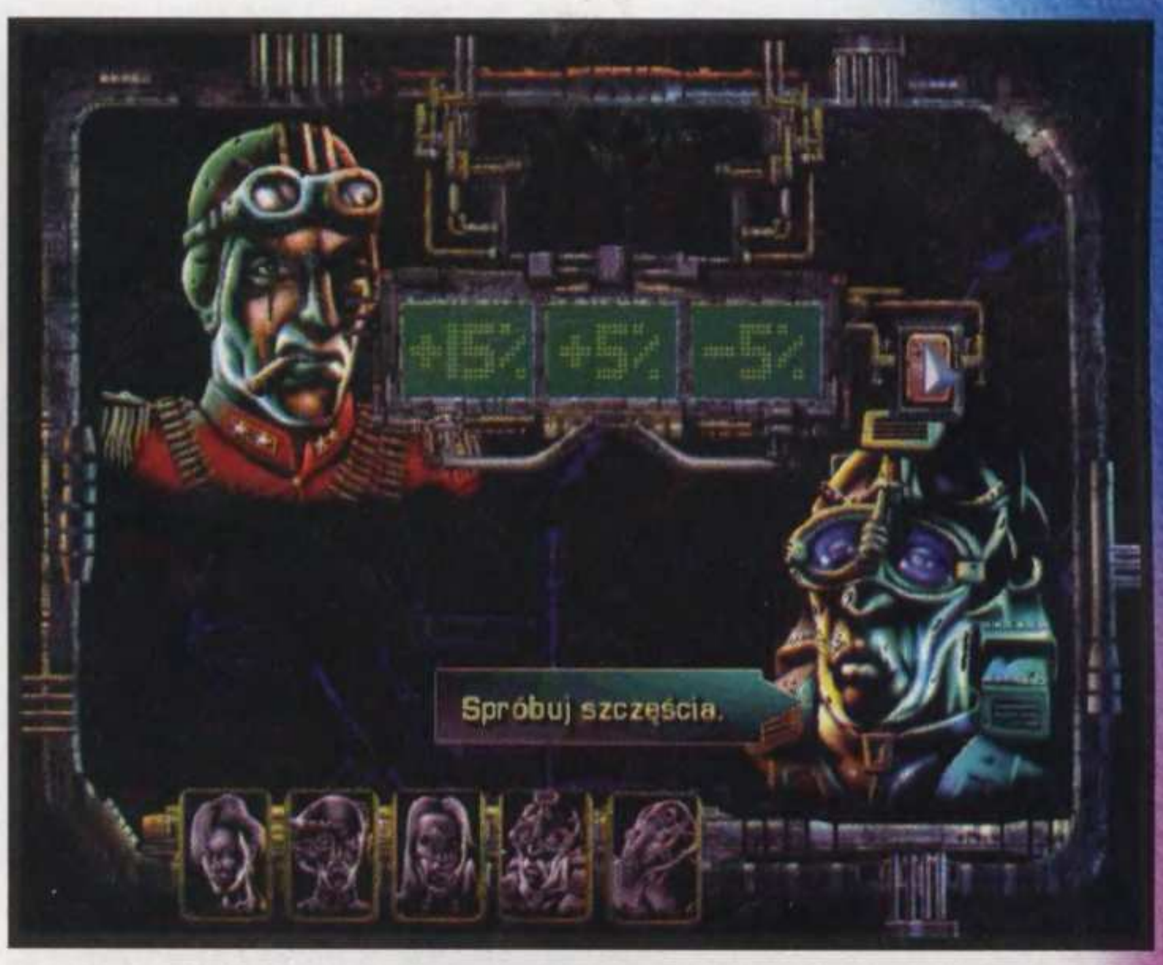
Mars, czwarta licząc od Słońca planeta Układu Słonecznego, od wielu lat pasjonuje zarówno filmowców, jak i pisarzy. Już pod koniec XIX wieku sporą popularność zaczęła zdobywać powieść fantastyczno-naukowa. Najwięcej utworów tego rodzaju powstawało we Francji i Anglii, gdzie gatunek ten został trwale wprowadzony do literatury przez H. G. Wellsa. Z kolei jednym z pierwszych twórców, który zainteresował się Marsem był Gustav Le Rouge - w 1908 roku wydał on powieść zatytułowaną „Więzień na Marsie". Jednak do obecnego pokolenia przemawia chyba najbardziej film „Total Recall" („Pamięć absolutna"), wyreżyserowany przez Poula Verhoevena.

Mars, zwany też Czerwoną Planetą, jest suchy, wulkaniczny, zryty potężnymi kraterami, a na jego biegunach występują lodowce utworzone z dwutlenku węgla. Nic więc dziwnego, że ta tajemnicza planeta, uważana przez długi czas za siedzibę „ufoludków", pobudzała wyobraźnię wielu ludzi. Biorąc jeszcze pod uwagę fakt, iż jej nazwa pochodzi od rzymskiego boga wojny, Mars musiał również wkroczyć na rynek komputerowy i to w sposób bardziej zdecydowany, niż to miało miejsce w grze ***UFO: Enemy Unknown***.

Polska firma **Metropolis**, znana przede wszystkim za sprawą zręcznościówki ***Katharsis*** (która cieszyła się umiarkowaną popularnością), akcję swojej najnowszej gry - **Reflux** - umieściła właśnie wśród kraterów Czerwonej Planety. Oto ludzkość, po wielu nieudanych próbach kolonizacji Marsa, przestała się zajmować czwartą planetą naszego systemu gwiezdnego. Tymczasem jeden z oddziałów patrolujących przestrzeń kosmiczną natknął się na powierzchni Marsa na przedziwną i potężną konstrukcję. Po dogłębnej analizie okazało się, iż jest to wielkie działo stworzone przez nieznaną cywilizację i wycelowane wprost w Ziemię. Nie dość tego - jajogłowi stwierdzili, że obcy niedługo powrócą. Mimo, że zamiary przybyszów nie były znane, prezydent Narodów Zjednoczonych podjął decyzję mobilizującą wszystkich do podjęcia zbrojnych przygotowań w celu odparcia ewentualnej inwazji.

W wyniku tychże działań wyłoniono dwóch potentatów zbrojeniowych, którzy mieli walczyć ze sobą o to, kto będzie miał szansę zmierzyć się z niedoszłymi najeźdźcami. Na poligon doświadczalny wyznaczono Mars, gdzie potężne roboty dwóch korporacji zmierzą się ze sobą w walce o możliwość uratowania Ziemi (jakby obie firmy nie mogły ratować jej razem), ale również o intratne kontrakty i ogromne pieniądze.

Reflux jest grą z gatunku strategii czasu rzeczywistego (RTS). W grze możesz wcielić się w postać przywódcy jednej z korporacji zbrojeniowych, a mówiąc dokładniej, w preferującego taktyczne rozwiązania Marka Hoppera czy też przedkładającego ponad wszystko siłę ognia Jacka de Crafta. Niezależnie od dokonanego wyboru, będziesz miał do wykonania piętnaście misji. Jak zwykle w tego typu grach bywa, pierwsze z nich pozwolą Ci zapoznać się z zasadami walki i możliwościami robotów. W zmaganiach z przeciwnikiem będą służyć Ci pomocą doradcy, niestety nie za darmo. Są wśród nich między innymi profesorowie, dzięki których wynalazkom będziesz mógł udoskonalać swoje maszyny bojowe - bez tego nie masz żadnych szans na pokonanie wroga. Jednak owe ulepszenia nie należą do najtańszych i często będą przekraczały twoje możliwości finansowe. Możesz wtedy pokusić się o próbę targowania, dzięki której zapłacisz mniej, dostaniesz wynalazek za darmo, bądź w najgorszym wypadku, będziesz zmuszony poważnie dopłacić do interesu. Owe targi odbywają się na zasadzie zbliżonej do jednorękiego bandyty, ponieważ graficznym wyobrażeniem tej dyskusji jest panel podzielony na trzy okienka. Klikając myszą na przycisku obok nich zatrzymujesz po kolei każde z okienek, a suma jaką zapłacisz zostanie zmniejszona lub zwiększona w zależności od wyniku jaki uzyskasz. Osobami służącymi Ci „dobrą radą" są również szpiedzy, dostarczający wszelkich informacji dotyczących strategii i wyposażenia wojsk przeciwnika. Jednak jak wszyscy ludzie trudniący się tą profesją (oczywiście oprócz Jamesa Bonda) są bardzo tajemniczy i kosztowni. Jak z powyższego wynika, nieodzownym atrybutem Twej rozgrywki muszą być pieniądze, które masz szansę zdobyć szybko i efektywnie kończąc poszczególne misje. Na uzyskanie funduszy ma bowiem wpływ czas ukończenia misji, zachowana energia bazy oraz skuteczność czyli stosunek zbudowanych robotów do utraconych. Jeśli Twoje osiągnięcia będą lepsze od zapisanego rekordu otrzymasz sporo gotówki. W zdo-



REFLUX

byciu funduszy i wyeliminowaniu przeciwnika pomoże Ci niesamowity arsenał. Podczas budowy robotów bojowych masz do wyboru bardzo dużą ilość kombinacji konstrukcyjnych, a efekt końcowy zależy tylko od Twej inwencji. Wystarczy wymienić chociażby możliwość tworzenia maszyn kroczących, latających czy gąsienicowych, wyposażonych w lasery, wyrzutnie rakiet samonaprowadzających, działka plazmowe oraz najrozmaitsze wzmacniacze siły ognia, prędkości oraz zasięgu rażenia. Krótko mówiąc, Ty sam decydujesz, z jakich elementów ma się składać dany robot, montując go niczym figurkę z klocków.

Bardzo ważnym elementem rozgrywki w **Refluksie** jest baza, ponieważ w tym RTS-sie nie ma mowy o wydobywaniu jakichkolwiek surowców. Zarówno Twoja baza, jak i baza Twego przeciwnika dysponuje pewnym zasobem energii i funduszy potrzebnych na wyprodukowanie robotów. Co ciekawe, po zniszczeniu robota zainwestowane w niego pieniądze wracają do bazy. Dzięki takiemu rozwiązaniu możesz od razu przystąpić do produkcji kolejnej maszyny. Fakt ten sprawia, że musisz nastawić się na rozgrywkę taktyczną, a nie na zalanie wroga kupą żelastwa. Dlatego też utrata nawet wszystkich robotów, póki masz bazę, nie oznacza końca walki. Na pierwszy rzut oka baza wydaje się być całkowicie pozbawioną możliwości obrony. Tak jednak nie jest, gdyż posiada ona zdolność kumulowania energii ze strzałów przeciwnika. Jednak i ten aspekt ma swoje dobre i złe strony. Gdy jeden z poziomów zabezpieczenia bazy zostanie zniszczony, ogromne wyładowanie energii niszczy wszystkie jednostki wroga znajdujące się w pobliżu (analogicznie zachowuje się baza Twego przeciwnika). Kiedy puści trzeci poziom zabezpieczeń, Twoja baza zniknie w potężnym wybuchu, a Ty stracisz tym samym możliwość dalszej produkcji.

Sterowanie rozgrywką jak zwykle sprowadza się do dwóch przycisków myszy i nie nastręcza żadnych trudności. Ciekawym rozwiązaniem, niespotykanym w innych RTS-ach, jest fakt, iż Twoje oddziały będą prowadzić nieprzerwany ogień nawet w momencie wycofywania się. W grze **Reflux** oddziały, którymi dysponujesz będą to robić automatycznie, bez potrzeby użycia jakichkolwiek komend.

Jeśli chodzi o stronę graficzną programu, to prezentuje się ona imponująco. W pełni trójwymiarowe środowisko przedstawia marsjańskie areny, specjalnie przygotowane do walki gigantów przemysłu zbrojeniowego, wypełnione różnymi budowlami i basenami z przeróżnego rodzaju cieczą. Bardzo dobrze również wyeksponowane zostały wszelkiego rodzaju eksplozje i działanie poszczególnych broni. Jedynym mankamentem jest mała nieścisłość związana właśnie z arenami: czy Obcy, jak już przybędą, też wybudują na powierzchni Marsa swoje areny, czy też łaskawie skorzystają z już istniejących. Dodawszy do strony wizualnej rewelacyjną ścieżkę dźwiękową, zmieniającą się w zależności od sytuacji na muzykę metalową, techno i instrumentalną (niczym z dobrego filmu), otrzymujemy grę nietuzinkową, potrafiącą zająć gracza na wiele godzin. Niemały wpływ ma na to również możliwość gry w sieci do czterech graczy, zarówno przez Internet, jak i sieć lokalną. Jednym słowem - polecam!

RAPOL

Strategiczna

★★★★★

PC
minimum:
Pentium 133, 16 MB RAM
CD ROM x4, Windows 95
zalecane:
Pentium II, akcelerator 3D

producent:
Metropolis
wydawca:
IPS CG
polski dystrybutor:
IPS CG

cena: 49,99 zł

Emergency: Fighters for Life

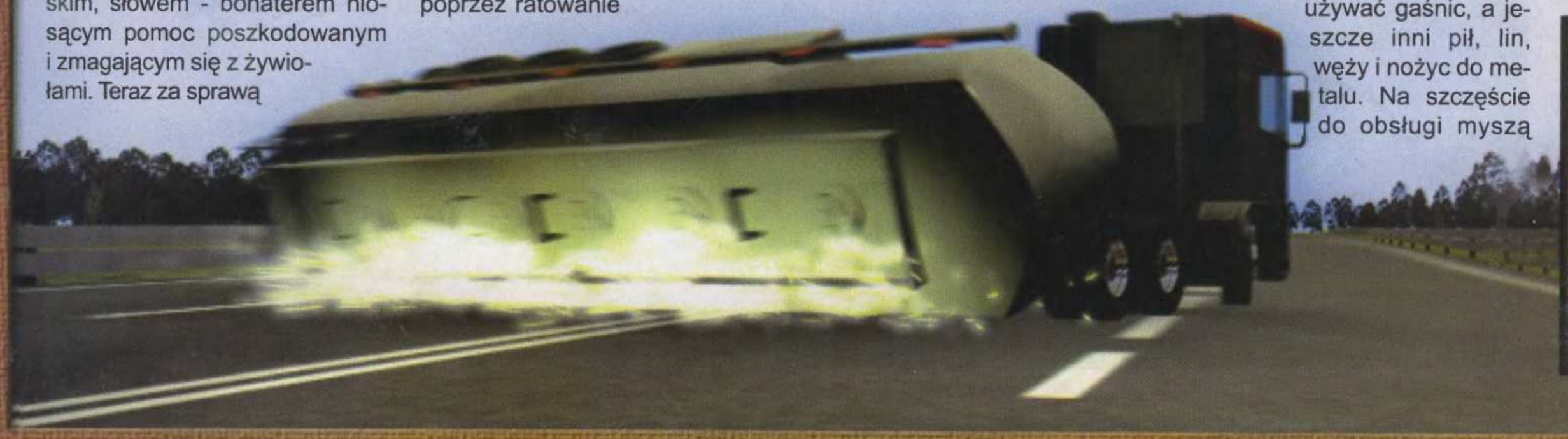
TopWare i jej gry **Emergency** marzenie to stało się rzeczywistością, przynajmniej komputerową. W grze tej dowodzisz wysoko wyspecjalizowanymi i wyposażonymi w najnowocześniejszy sprzęt ludźmi prowadzącymi nieustającą walkę o ratowanie życia. Ze względu na fakt, iż produkt ów należy do gatunku Real Time Strategy, by być w każdej chwili gotowym do przeprowadzenia karkołomnej akcji będziesz musiał wyostrzyć zarówno własną inteligencję, jak i szybkość oraz spostrzegawczość. W dobie strategii polegających na nieustannym niszczeniu wszystkiego co się rusza i stoi, a nie należy do Ciebie (wyjątki takie, jak ***Theme Hospital*** czy ***Sim City*** trafiają się relatywnie rzadko), gra **Emergency** wydaje się być wśród RTS-ów niczym ogród różany wśród diun Sahary.

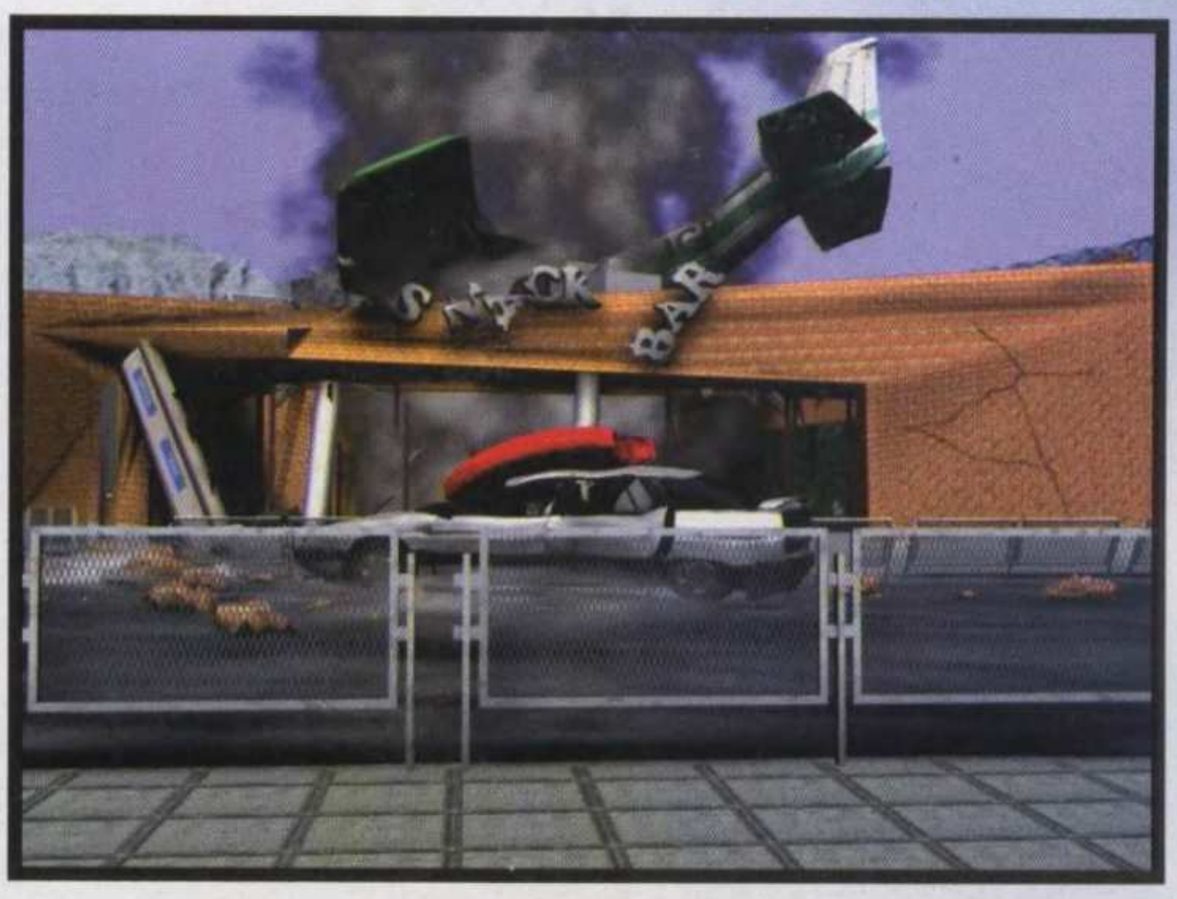
Niespełna dziesięć miesięcy temu w Polsce rozpoczęła działalność niemiecka firma software'owa, jedna z większych na rynku europejskim - **TopWare**. Od samego początku zaczęła szokować graczy niskimi cenami i polskimi wersjami językowymi swoich produktów. Od tego czasu firma wydała takie gry, jak ***Earth 2140***, ***Jack Orlando***, ***Man of War i Realms of Arkania***. Tytuły te zdobyły sporą popularność, a **TopWare Interactive** nie zasypuje gruszek w popiele i wydaje kolejne gry. Najnowszym produktem noszącym logo firmy jest **Emergency: Fighters for Life.**

Niejeden z nas w czasach bardzo wczesnej młodości po cichu marzył o tym, by zostać strażakiem, policjantem, lekarzem czy choćby ratownikiem górskim, słowem - bohaterem niosącym pomoc poszkodowanym i zmagającym się z żywiołami. Teraz za sprawą

Jako się rzekło, **Emergency: Fighters for Life** to gra strategiczna czasu rzeczywistego. Posiada aż trzydzieści różnorodnych misji. Zadania w poszczególnych misjach są rozmaite, od doprowadzenia do wznowienia ruchu po wypadku na szosie, poprzez ratowanie alpinisty, gaszenie pożarów, udzielanie pomocy poszkodowanym w wesołym miasteczku, aż do olbrzymiej katastrofy w elektrowni atomowej. Jeśli tego Ci mało, to zwróć uwagę na fakt, iż z każdą kolejną misją wzrasta stopień trudności i jeśli nie zdołasz wypełnić danego zadania, będziesz musiał rozpocząć je od początku.

Każda misja zaczyna się identycznie. Po krótkim wprowadzeniu, na ekranie monitora pojawia się ogólna mapa, na której zaznaczone jest na czerwono miejsce wypadku oraz Twoje bazy oznaczone kolorem zielonym i szarym. Pokazane są również drogi, którymi możesz dotrzeć na miejsce zdarzenia. Klikając na miejsce wypadku przełączysz się automatycznie na szczegółowy obraz katastrofy, dzięki czemu będziesz mógł, przed podjęciem jakichkolwiek kroków, dokonać dokładnej analizy sytuacji. Na mapie możesz wybrać również bazy. Dostępne oznaczone są kolorem zielonym, a zbyt odległe od miejsca wypadku szarym. W szczegółowym widoku bazy możesz zdobyć informację o poszczególnych typach pojazdów (jest ich w grze dwadzieścia cztery), o personelu, dodatkowym wyposażeniu i co najważniejsze - o aktualnym stanie Twojego budżetu, ponieważ wszystko ma swoją cenę przez co akcje powinny być przeprowadzane optymalnym nakładem środków. Pieniądze zaoszczędzone w danej misji automatycznie przechodzą na konto następnej, podnosząc tym samym Twój podstawowy budżet, a co za tym idzie możliwości Twoich ludzi. Dla rzeczywiście dobrego wypełniania kolejnych misji jest to niezmiernie ważne, ponieważ musisz liczyć się ze wszystkimi czynnikami jakie mogą wystąpić na miejscu nieszczęśliwego zdarzenia. Co się z tym wiąże, jesteś zmuszony do wysłania z bazy odpowiedniej ilości przydatnych w danym zadaniu jednostek, obsadzonych przez wyspecjalizowaną i należycie wyposażoną załogę. Istnieje przy tym podział personelu na poszczególne specjalizację. Tak, np. jedni strażacy posiadają maski tlenowe, inni mogą używać gaśnic, a jeszcze inni pił, lin, węży i nożyc do metalu. Na szczęście do obsługi myszą





Emergency: Fighters for Life

dodano jeszcze kilka skrótów klawiaturowych, pozwalających na szybkie przemieszczanie się pomiędzy poszczególnymi jednostkami.

Jeśli pomyślnie zakończysz daną misję, wynik z jakim ją ukończyłeś zostanie przedstawiony statystycznie. Ważnymi kryteriami w Twojej klasyfikacji są przede wszystkim: czas trwania misji, straty w ludziach i sprzęcie, a także ilość wydanych pieniędzy. Wydajność jest wyrażana w procentach i jeśli osiągniesz 100% znaczy to, że znalazłeś ten jeden jedyny, optymalny sposób rozwiązania problemu. Nie jest to jednak łatwe. Ja po wielu próbach doszedłem do 90-tki. Jak z powyższego wynika w grze tej, w przeciwieństwie do pozostałych strategii czasu rzeczywistego (oczywiście tych polegających na niszczeniu) chodzi o coś więcej niż ukończenie misji. Tutaj nie pasuje powiedzenie, że cel uświęca środki, bo jakąż satysfakcję da Ci ugaszenie pożaru jeśli w płomieniach zginą ludzie, a domy, które mogłyby stać nadal, runęły. Dlatego też jeśli nie jesteś w stanie wypełnić wszystkich wymagań stawianych Ci w danej misji, zostaje ona anulowana. Na szczęście istnieje możliwość zapisania stanu gry w dowolnym jej momencie, dzięki czemu w każdej chwili masz możliwość powrotu do momentu, w którym jeszcze wszystko szło po Twojej myśli.

Całość akcji gry **Emergency: Fighters for Life** przedstawiona jest w rzucie izometrycznym, w rozdzielczości 860x600. Wszystkie tła i pojazdy są wyraźne, stworzone z widoczną dbałością o szczegóły. Mimo to grafika wydaje się niedopracowana. Niewielkie rozmiary postaci sprawiają, że ich wygląd jest raczej umowny i profesje poszczególnych osób charakteryzuje tylko kolor ich uniformów. Sprawia również zawód niedoskonałość animacji ruchu. Efektem tego jest obraz wielkich wozów bojowych straży i transporterów zawracających niemal w miejscu i to pod kątem prostym. Niedoskonałością charakteryzują się również renderowane filmy wprowadzające do akcji. Wygląda to tak, jakby ludziom odpowiedzialnym za tę fazę pracy nad grą zabrakło w pewnym momencie „pary. Jeśli zaś chodzi o stronę dźwiękową programu, to zdecydowanie stoi ona na wysokim poziomie. Ścieżka dźwiękowa odgrywana z CD bardzo dobrze pasuje do dziejącej się na ekranie akcji, potęgując jej dramaturgię.

Nie da się ukryć, że gra **Emergency: Fighters for Life** ma ogromne szanse stać się przebojem, a to za sprawą jej olbrzymiej grywalności, nowatorskiego pomysłu, polskiej wersji językowej no i oczywiście niewygórowanej ceny. Firma **TopWare** wykonała kawał dobrej roboty i widać, że nabiera wiatru w żagle. Oby tak dalej.

RAPOL

Strategiczna

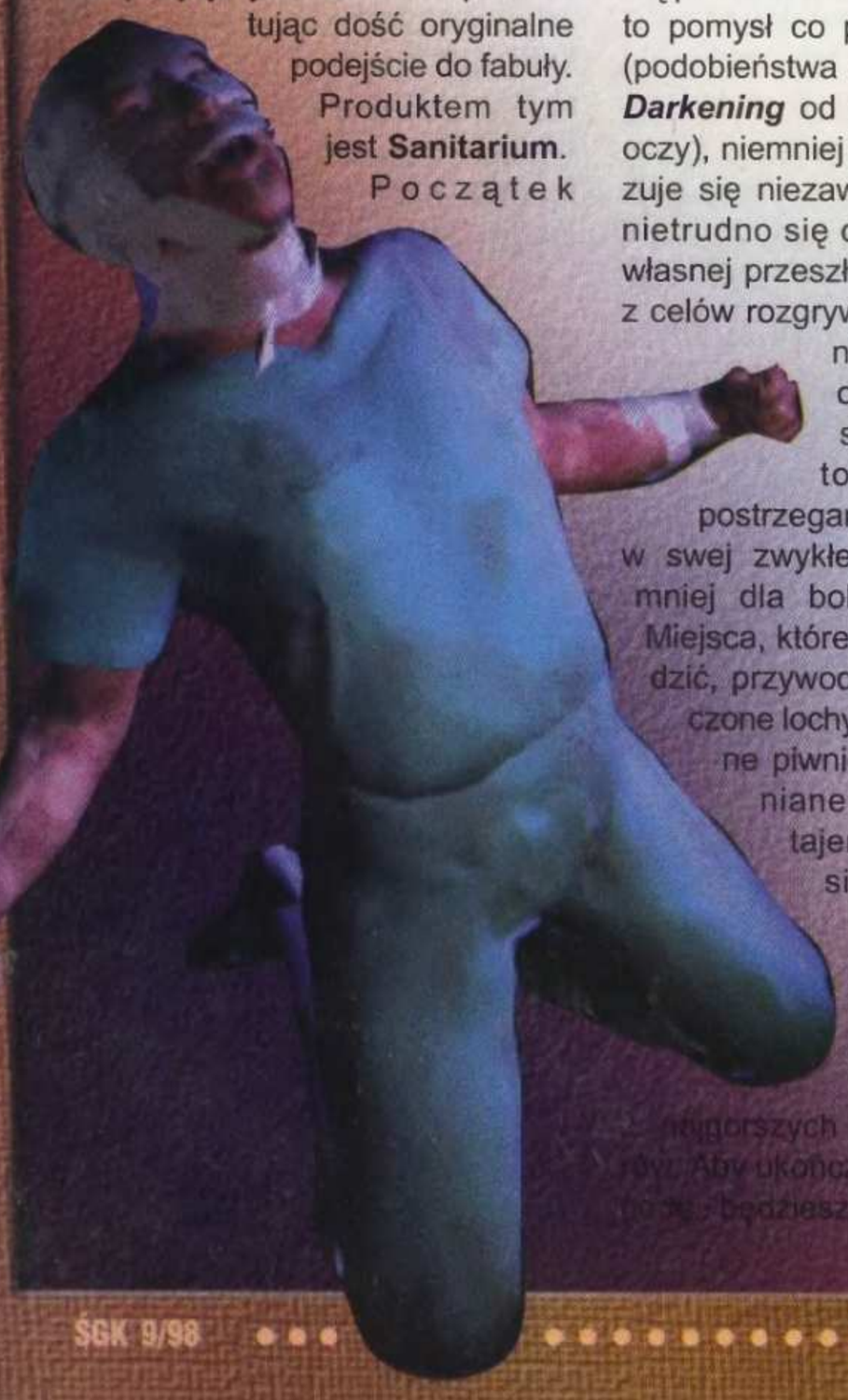
PC
minimum:
Pentium P120, 16 MB RAM
SVGA, CD ROM x4, Win95
zalecane:
Pentium 200, 32 MB RAM
CD ROM x8

producent:
Sixteen Tons Entertainment
wydawca:
TopWare Interactive
polski dystrybutor:
TopWare Interactive

cena: 49,95 zł

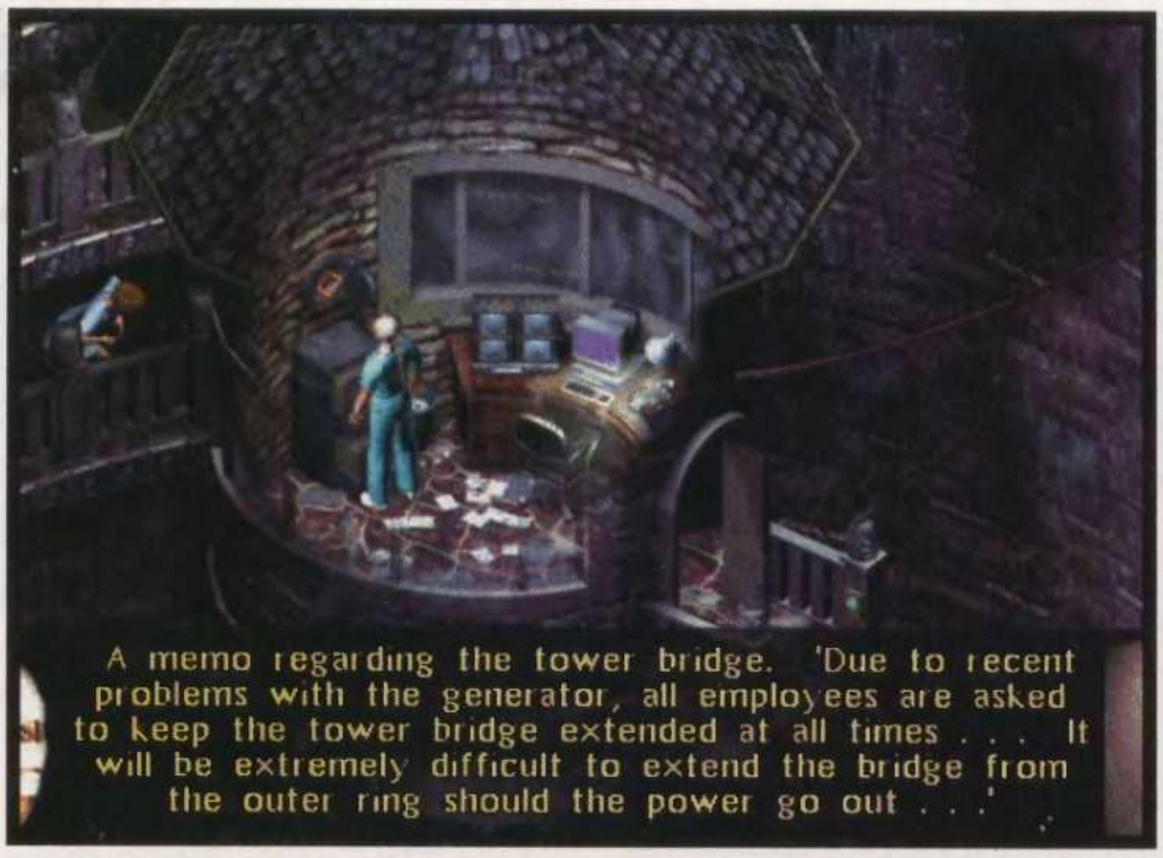
Sanitarium

Tendencje panujące na rynku gier przygodowych są efektem prawie dziesięcioletniego rozwoju tego gatunku i obecnie dzielą się na dwa kierunki: z jednej strony stoją pokaźne objętościowo produkcje, w których dominującym elementem są filmy z udziałem nierzadko sławnych aktorów, z drugiej - rozbudowane pod względem rozwiązań graficznych i fabularnych historie, które można by nazwać „klasycznymi". Kontynuują one bowiem tradycje ustanowione przez takie serie, jak ***King's Quest***, czy ***Larry***. Dzisiaj chciałbym przedstawić najnowsze dzieło firmy **Dream Forge**, które zdaje się nawiązywać do najbardziej istotnych historycznie pozycji, jednocześnie prezentując dość oryginalne podejście do fabuły. Produktem tym jest **Sanitarium**. Początek opowieści umiejscowiony został we współczesnej rzeczywistości, tu i teraz. Całkiem interesujące intro przedstawia głównego bohatera imieniem Max w chwilach poprzedzających wypadek samochodowy, któremu ulega. To dopiero początek, a w sumie tylko on jest w pełni jasny i zrozumiały. Następne bowiem sceny ukazują Maxa jako owiniętego bandażami pacjenta wyjątkowo dziwnego szpitala dla psychicznie chorych. Co więcej, nie tylko nie ma on zielonego pojęcia, w jaki sposób się tu znalazł oraz dlaczego doszło do wypadku, ale także kim jest. Niestety, z braku personelu medycznego nikt nie potrafi rozwiać jego wątpliwości. Utracona tożsamość to pomysł co prawda sztampowy (podobieństwa do ***Privateer: The Darkening*** od razu rzucają się w oczy), niemniej po raz kolejny okazuje się niezawodny. Jak bowiem nietrudno się domyślić, odkrycie własnej przeszłości będzie jednym z celów rozgrywki, lecz oczywiście nie jedynym. Niemal od razu zorientujesz się, że rzeczywistość taka, jaką my postrzegamy, nie istnieje już w swej zwykłej postaci, przynajmniej dla bohatera tej historii. Miejsca, które przyjdzie mu zwiedzić, przywodzą na myśl opuszczone lochy zamku, bądź ciemne piwnice, kryjące zapomniane przez wszystkich tajemnice. Wydostanie się z opuszczonej wieży, stanowiącej do niedawna lokum dla pacjentów, odkryje przed Tobą świat niczym z najgorszych sennych koszmarów. Aby ukończyć pomyślnie przygodę, będziesz musiał odbyć podróż przez dziewięć światów, diametralnie różniących się nie tylko od siebie, ale i od naszej rzeczywistości. Znajdziesz tu cmentarze, kościoły, najdziwniejszy cyrk, jaki kiedykolwiek widziałeś, ale także miasto Azteków oraz... kostnicę.



Jak szybko odkryjesz, każde odwiedzone miejsce wykazuje swego rodzaju powiązanie z postacią Maxa, który musi reagować na zmieniające się wciąż otoczenie. Fabuła rozwija się niezwykle interesująco i od razu można zauważyć, że ktoś nad nią mocno się nagłowił. Nad ideą poszukiwań unosi się wszędobylska mgiełka tajemnicy, którą musisz rozwikłać, aby uratować (po raz kolejny zresztą) świat. Szybko zorientujesz się, iż jesteś świadkiem ekspansji Ciemności, która musi zostać powstrzymana. Jedną z dość istotnych cech **Sanitarium** jest, o ile można tak to określić, brutalność psychologiczna. Środowisko, w jakim przyszło Ci przebywać, należy do zdecydowanie wrogich. Niemal w każdym odwiedzonym miejscu napotkasz postacie zmarłych lub umierających ludzi. Grozę potęguje fakt, iż głównie są to dzieci, których niewinność stanowi pożywkę dla istot mroku. Rozmowy z nimi wywierają często wstrząsające wrażenie, nierzadko przypominając film „Koszmar z ulicy Wiązów"; wszak Freddy także upodobał sobie dzieci jako ofiary.

Sposób „obsługi" bohatera, zgodnie z najnowszymi trendami obowiązującymi w tego typu grach, jest niezwykle uproszczony. Do lamusa



odszedł już zestaw ikon lub napisów symbolizujących poszczególne czynności. Teraz wszystko odbywa się w pełni intuicyjnie. Po najechaniu na element krajobrazu, który ma jakieś szczególne znaczenie, kursor sam zmienia wygląd, jednoznacznie dając do zrozumienia, iż można tu dokonać czegoś ważnego. Natomiast menu ekwipunku otrzymuje się po kliknięciu strzałką na głównego bohatera.

Nieco problemów może sprawiać jedynie poruszanie się, które wymaga trzymania wciśniętego klawisza i jednoczesnego machania „gryzoniem". Prawdopodobnie można to było rozwiązać lepiej, ale ponieważ **Sanitarium** nie należy do gier w których gania się w tę i nazad po setkach lokacji, nie jest to problem istotny.

Poważną część rozgrywki spędzisz rozwiązując zagadki logiczne. Oprócz zwykłych czynności polegających na przykład na znalezieniu lokacji, polegają one głównie na konstruowaniu układanek, tzn. ustawianiu elementów w określonej kolejności, bądź też włączaniu przycisków konkretną ilosc razy. W ogóle należy zaznaczyć, iż liczby pełnią w programie dość istotną rolę. Dla przykładu, na poziomie drugim zobaczysz, jak jedna postać uderza drugą. Ilość ciosów, jakie policzysz, stanowi rozwiązanie zagadki nieco później. Dziwne, czyż nie? Specyficzny rodzaj łamigłówki stanowią tzw. combat modes, czyli potyczki z potworami zamieszkującymi poszczególne światy. Aby pokonać każdą maszkarę, musisz znaleźć na nią sposób; podpowiedzi zawarte są po drodze.

Grafika programu prezentuje się wyśmienicie. Oprócz ładnego wykonania, posiada jednak niezbyt często spotykaną cechę. Mianowicie niezwykle udanie pasuje do fabuły, tworząc niesamowity i niepokojący klimat. Styl ten można by określić jako gotycki; dzięki niemu program nabiera cech klasycznego horroru w rodzaju Frankensteina. Jest w nim jednak coś więcej: ciemne zakamarki, złowieszcze lokalizacje, takie jak cmentarz czy wnętrze ula, nadają grze posmaku schizofrenicznych wyobrażeń, jakiegoś szaleńca. Dodatkowo sytuację komplikuje fakt, iż postać, którą kierujesz, nie jest jednolita. Zwykle w programie mamy do czynienia z jedną osobą, tymczasem tutaj tożsamość Maxa zawiera właściwie trzy różne istoty, będące jego różnymi, dość fantastycznymi, wcieleniami. Występuje tu zatem Olmec - bóstwo wojownik, Sarah (dziewczyna!) będąca jego zmarłą siostrą oraz Grimwald, czyli cyklopi bohater komiksów czytanych w dzieciństwie. Każde z nich reprezentuje inne możliwości, do Ciebie należy zaś decyzja, której pozwolić w danym momencie dominować. Takie przejścia symbolizujące zmienność ludzkiego „ja" stanowią interesujący eksperyment, całkiem zresztą udany. W istocie **Sanitarium** stanowi, oprócz typowej przygody z dreszczykiem, niepokojącą podróż w głąb ludzkiej duszy, na kształt „Odmiennych stanów świadomości". Nigdy wszak nie wiadomo, czy to, co widzi Max istnieje naprawdę, czy też jest tylko wytworem jego chorej, umęczonej wyobraźni.

Sanitarium może, a nawet powinno się podobać, ze względu na nowatorskie rozwiązania oraz kunsztowne wykonanie pod niemal każdym względem. Oprawie audiowizualnej nie można praktycznie nic zarzucić, natomiast fabuła stanowi zdecydowanie najmocniejszą stronę produktu, czyniąc go, przynajmniej moim zdaniem, dziełem znacznie bardziej udanym, niż na przykład przeładowana fajerwerkami ***Black Dahlia***. Dlatego z czystym sumieniem polecam **Sanitarium** każdemu, komu spodobał się choćby jeden komputerowy horror.

Piotr Bilski „Alien"

Przygodowa

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA, CD-ROM, Windows 95

producent:
Dream Forge
wydawca:
ASC Games
polski dystrybutor:
brak

--

Operational Art of War

Na dobrą sprawę na przestrzeni ostatnich lat, jedyny gatunek programów rozrywkowych, który nie zrobił gigantycznego kroku naprzód jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, nie tracąc przy tym fanów, to właśnie strategie. Autorzy gier tego typu skupili się na robieniu coraz bardziej realistycznych symulacji pola bitwy, mających jak najwierniej odzwierciedlać warunki dowodzenia podczas działań wojennych. Nic zatem dziwnego, że miłośnicy „prawdziwych" strategii zacierają gorączkowo ręce za każdym razem, gdy w sklepach pojawi się dla nich kolejny smaczny kąsek w rodzaju **Operational Art of War** firmy **Empire Interactive**, na marginesie od lat przodującej w produkcji tego typu gier.

Program nie skupia się na jakimś konkretnym wydarzeniu historycznym, nie zawiera również żadnej kampanii. Jest to po prostu zbiór siedemnastu scenariuszy, obejmujących okres historyczny od 1939 do 1955 roku, zawiera więc przede wszystkim operacje wojskowe z czasów II Wojny Światowej (można grać zarówno Aliantami, jak i w zależności od scenariusza, Niemcami, Włochami lub Japończykami) oraz wojny w Korei. Oprócz tego autorzy dorzucili fikcyjną bitwę o Frankfurt jaka mogłaby się rozegrać, gdyby wojska Układu Warszawskiego zdecydowały się zaatakować państwa zachodnie.

Sposobów gry jest kilka. Można spróbować swoich sił z komputerem, kolegą, lub wypróbować opcję zabawy za pomocą poczty elektronicznej (ta ostatnia polega na wzajemnym przesyłaniu e-mailem swych posunięć przeciwnikowi - jest to o tyle interesujące, że nie widzisz jednostek wroga, o których nie masz informacji).

Rzeczą, która sama nasuwa się na myśl podczas gry w **Operational Art of War** jest jej uderzające w niektórych kwestiach podobieństwo do znanej serii ***Battlegroundów*** (tak na marginesie ową serię i niniejszą grę robili ci sami ludzie). Po pierwsze, sposób prezentacji pola bitwy jest identyczny. Również system przedstawienia danych jednostki przypomina ten z ***Battlegroundów***, tyle że w porównaniu z nimi jest nieporównywalnie trudniejszy do odcyfrowania. Procedura wydawania rozkazów też wygląda jakby znajomo. Słowem - wszyscy miłośnicy wspomnianej serii będą się czuli jak u siebie w domu.

Operational Art of War posiada wszystkie standardowe opcje, jakie spodziewałbyś się znaleźć w dobrej jakości strategii. Istnieją tu różne sposoby przeprowadzania ataków, które mogą być przez Ciebie dokładnie zaplanowane lub rozwiązywane automatycznie. Dowodząc swymi siłami należy mieć na uwadze warunki atmosferyczne, sieć zaopatrzenia oraz transportu, a także, ciekawostka, różnego rodzaju wydarzenia polityczne, które mogą mieć istotny wpływ na przebieg rozgrywanej przez Ciebie batalii.

Ewidentnie w programie położono główny nacisk na jednostki lądowe. Co prawda istnieje możliwość dokonywania desantów powietrznych i morskich lub przeprowadzania bombardowań linii wroga (w niektórych scenariuszach można się nawet „pobawić" atomówką, ubaw po pachy), ale elementy te zostały zdecydowanie zepchnięte na dalszy plan. Ogólnie rzecz biorąc, każdy rodzaj wojsk posiada podstawowe statystyki określające jego zdolność ataku, obrony, ruchu oraz aktualny poziom uszkodzeń. Niektóre jednostki posiadają specjalne zdolności w rodzaju wysadzania lub też budowania mostów, naprawy

torów, załadunku statków, samolotów, pociągów, etc. Żołnierze mogą się fortyfikować, przy czym wojska inżynieryjne są w tym zdecydowanie najlepsze, możesz także ustalić „nastawienie" każdej jednostki. Może to być przykładowo defensywa, ciągła ofensywa bez względu na ewentualne straty, lub atak z zastrzeżeniem by jednostka brała nogi za pas w przypadku złej sytuacji na polu walki.

Autorzy gry chwalą się również, że program zawiera tzw. „sztuczną inteligencję". Ma to rzekomo polegać na tym, że Twoje jednostki nie będą ślepo wykonywały Twych poleceń jeśli z góry wiadomym by było, że równa się to dla nich z samobójstwem. Również reakcje komputera miały być bardziej „ludzkie", i „przemyślane". Osobiście jednak nie zauważyłem, by ten czynnik miał jakiś szczególny wpływ na grywalność.

Poziom trudności **Operational Art of War** został wyważony nienagannie. Początkowe scenariusze są dość łatwe, czasem nawet do tego stopnia, że trzeba by być absolutnym nowicjuszem w strategii, by nie ukończyć ich pomyślnie. Późniejsze z kolei stanowią solidne wyzwanie nawet dla doświadczonych „generałów".

Cel każdej z misji jest zawsze jasno określony przez komputer przed rozpoczęciem bitwy. Stawiane przed Tobą zadania są dość zróżnicowane - może być to zajęcie jakichś strategicznych pozycji, przełamanie linii wroga, odcięcie dostaw zaopatrzenia. W razie braku jakichś konkretnych wytycznych, zwycięstwo obliczane jest na podstawie wielu czynników, w tym między innymi poniesionych strat, ilości zajętych miast, dróg oraz powierzchni aktualnie kontrolowanych terenów. Komputer ogłasza zwycięzcę po upływie określonej liczby tur. Każda kolejka symuluje, w zależności od scenariusza, okres czasu od jednego dnia do całego tygodnia. Nierzadko jednak zdarza się, że bitwa będzie się toczyła dłużej niż przewidziano w założeniach scenariusza. Dzieje się tak przeważnie w przypadku, gdy żaden z graczy nie uzyskał wystarczającej przewagi.

Zawsze twierdziłem, że oprawa wizualna i dźwiękowa w przypadku tego typu gier jest rzeczą drugorzędną. Tę opinię podtrzymuję, choć czasami chciałoby się zobaczyć coś innego poza kolejną planszą podzieloną na pola heksagonalne. **Operational Art of War** żadnych nowinek do gatunku w tej kwestii nie wnosi. Ponadto można mu zarzucić kiepską czytelność danych poszczególnych jednostek, których wykazy mogą przyprawić osoby ze słabszym wzrokiem o potężny ból głowy. Dźwięk z kolei jest jak najbardziej w porządku - zwyczajowa już „wojskowa" melodyjka plus kilka militarnych odgłosów rodem z pola bitwy. Słowem - normalka.

Rzetelna produkcja - to chyba określenie najlepiej podsumowujące **Operational Art of War**. Gra bez przesadnych wzlotów, która z pewnością zapewni sporo godzin solidnej rozrywki każdemu strategowi. Z myślą o tych, którym liczba scenariuszy wydaje się być mała, dołączono do programu specjalny edytor. Osobiście chętnie zobaczyłbym do tego chociaż maleńką kampanię - niewątpliwie wpłynęłoby to pozytywnie na ocenę, choć i bez tego program jest niezły. Na zakończenie wspomnę jeszcze, że gra opatrzona jest numerkiem „1", z czego wnioskować można, że za jakiś czas pojawi się w serii **Operational Art of War** kolejny kąsek dla strategów. Mam nadzieję, że będzie na podobnie dobrym poziomie jak obecny tytuł.

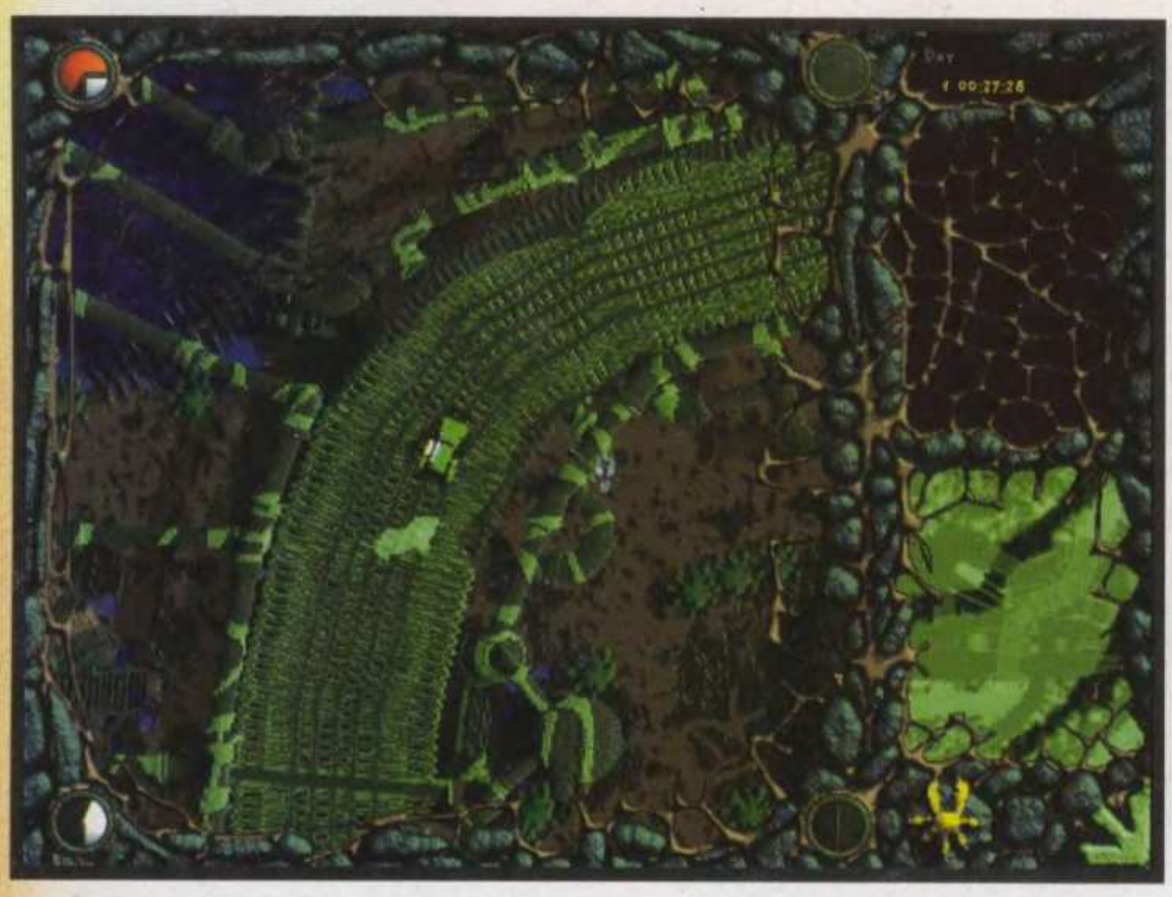
Elektryczny

Strategiczna

PC
minimum:
Pentium 100, 16 MB RAM, SVGA
CD-ROM x2, Windows 95
zalecane:
Pentium 133

producent:
Talonsoft
wydawca:
Empire Interactive
polski dystrybutor:
MarkSoft

cena: 59 zł



Vangers: One for the Road

Dawniej podział gier na gatunki był prosty i przejrzysty. Nie było problemów z rozpoznaniem czy dany produkt to strategia lub zręcznościówka. A dziś? Tylko przygodówki pozostały niezmienione w swej formie, choć coraz trudniej odróżnić je od niektórych gier logicznych. Inne gatunki dość mocno się wymieszały i nie jest tak łatwo zdecydować się który z nich przeważa w opisywanej grze. Stąd też bierze się różnica w ocenie gatunkowej danej produkcji w różnych źródłach. Jedną z takich gier z pogranicza kilku gatunków jest **Vangers: One for the Road** firmy **Interactive Magic**.

W niedalekiej przyszłości ludzkość ma uzyskać wiedzę o Korytarzach - technologii pozwalającej na przemierzanie kosmosu. W jej wyniku napotkamy nową cywilizację Krispo, której struktura społeczna oparta będzie o umysł kolektywny, podobny do spotykanego w mrowiskach. Oczywiście, efektem kontaktu będzie wojna. Pod jej koniec ludzie użyją broni genetycznej, której rezultatem będzie powstanie po wielu tysiącleciach nowego gatunku, posiadającego cechy obu zwaśnionych stron - Przegrańców.

Akcja **Vangers** toczy się właśnie wśród Przegrańców. Jesteś jednym z Vangerów - postaci przypominających włóczęgów, handlarzy i wojowników. Twoim zadaniem jest handel pomiędzy planetami połączonymi Korytarzami przy jednoczesnym zwalczaniu konkurencji. Do dyspozycji masz uzbrojony pojazd o ograniczonej ładowności. Nim będziesz odwiedzał poszczególne Ulochy - miejsca koncentrujące życie na planetach. Jednak by móc przemieszczać się pomiędzy poszczególnymi globami musisz uzyskać hasło pozwalające na podróż Korytarzem. Aby je zdobyć, będziesz musiał rozmawiać z osobnikami zamieszkującymi Ulochy, wypełniać stawiane Ci zadania w celu podniesienia reputacji i uzyskania korzyści materialnych pozwalających na rozszerzenie możliwości prowadzonego pojazdu lub na wymianę go na lepszy. Na planetach napotkasz innych Vangerów dążących do tego samego celu. To Twoi wrogowie. Niszcz ich by przejąć ładunek i zmniejszyć konkurencję.

Początkowo nie mogłem się zdecydować co jest bardziej istotne w grze - jazda i strzelanie, czy też handel. Jednak w miarę rozwoju rozgrywki element zręcznościowy okazuje się przeważający. Strona strategiczna jest tylko dodatkiem, choć dość istotnym dla przebiegu zabawy. Większość czasu spędzisz na powierzchni planet jeżdżąc od Ulochu do Ulochu, walcząc z innymi Vangerami i przeszukując ukryte miejsca. Jednak tylko w podziemiach będziesz mógł zarobić kupując i sprzedając towary, zaopatrzyć się w nowe pojazdy i części ich wyposażenia, a przede wszystkim zbierać informacje umożliwiające otwarcie kolejnego międzyplanetarnego Korytarza.

Oprawa wizualna programu zalicza się do „środkowej strefy stanów średnich". Grafika została wykonana dokładnie - na przykład, dość łatwo można rozróżnić wysokość na jakiej zostały umieszczone poszczególne elementy, choć kolorystyka poszczególnych plansz jest dość monotonna. Gorzej rzecz się ma z dźwiękiem. Jednostajna muzyka nadaje się do wyłączenia po pięciu minutach, a ilość odgłosów dochodzących z planety jest znikoma.

Prezentowana gra do superprodukcji nie należy, jednak nie jest też beznadziejnym gniotem. Dobrze przygotowana fabuła i zwariowana jazda po wertepach pozwalają na wiele godzin niezłej zabawy. Szczególnie dla tych lubujących w grach typu Skidmarks czy GTA, w których prowadzi się samochód przy widoku „z góry".

Woderman

Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD ROM x4, Windows 95
zalecane:
Pentium 200, 32 MB RAM
CD ROM x8

producent:
BUKA Entertainment
wydawca:
Interactive Magic
polski dystrybutor:
MarkSoft

cena: 59 zł

Earth 2140: Final Conflict

Kiedy w październiku zeszłego roku na Gambleriadzie firma **Topware** zaprezentowała swą pierwszą grę pt. ***Earth 2140***, było to, trzeba przyznać, wydarzenie niemałej rangi. Oto bowiem pojawił się produkt nie ustępujący dziełom konkurencji, za to bijący ją na głowę pod względem ceny. Nic zatem dziwnego, iż program odniósł znaczący sukces na naszym rynku. To z kolei skłoniło autorów do wydania pakietu dodatkowych misji pod wspólnym tytułem **Final Conflict**, który niniejszym opisuję.

Instalacja pakietu jest niezwykle prosta i polega na uaktualnieniu niektórych plików wersji podstawowej (jej posiadanie jest warunkiem obowiązkowym) oraz dopisaniu nowych. W ten sposób otrzymujemy menu startowe, z którego można uruchomić zarówno program pierwotny, jak i dodatkowe misje. Te ostatnie podzielono na dwa zestawy, każdy zaopatrując w całkiem niezłe intro (co prawda większość materiałów do jednego z nich pochodzi z **Earth 2140**). Po serii błysków i eksplozji odbiorca może wziąć udział w dowolnej kampanii przygotowanej przez programistów. Zgodnie z zapewnieniami autorów, na kompakcie zawarto osiemdziesiąt nowych zadań, sprawiedliwie rozdzielonych między obie strony biorące udział w konflikcie - UCS i ED. Jak widać, obie potęgi nie zdołały dotychczas osiągnąć przewagi wystarczającej do zmiażdżenia przeciwnika, zatem roboty znajdziesz tu sporo. Misje, podobnie jak poprzednio, rozgrywają się na całym świecie, z tym, że są o niebo trudniejsze i wymagają niemałego sprytu. Oto bowiem zostajesz rzucony w sam środek walki, wyposażony jedynie w fabrykę robotów i tylko kilka cięższych maszyn. Niewątpliwie nie jest to zabawa dla początkujących, tym bardziej, że oprócz taktyki wymagana jest doskonała znajomość sprzętu, którym dysponujesz. Bardzo często zdarza się, iż rozpoczynając bitwę od razu zostaniesz zaatakowany przez znaczne zgrupowanie lotnictwa, bądź sił pancernych, wjeżdżających do Twej bazy ze wszystkich stron.

Obie armie zostały uzbrojone w nowe typy jednostek. Jest ich razem sześć, po trzy dla każdego uczestnika wojny. Nie jest to może liczba porażająca, jednak wszystkie pojazdy należą do bardzo oryginalnych, a wprowadzenie ich do walki znacząco ubarwia rozgrywkę. Wśród nich znajdziesz Kamikaze Goliatha - szybki wóz, którego jedynym zadaniem jest autodestrukcja w pobliżu jednostek przeciwnika; Warhammera, czyli ciężki czołg na usługach ED stanowiący wspaniałą przeciwwagę dla kroczących machin UCS; Big-Mecha, największą maszynę wojsk UCS o potężnej sile rażenia. Pozostałe nowalijki to statki powietrzne: Gargoil II, samolot pionowego staru oraz ciężki bombowiec nuklearny. Oprócz jednostek każda strona otrzymała także po jednej budowli. Dla ED jest to AN Center, czyli radar o ogromnym zasięgu, którego główna zaletą jest niwelowanie działania Shadowów. Z kolei UCS posiada SDI Defence, czyli coś w stylu zestawu Patriot, zajmującego się strącaniem rakiet nuklearnych zmierzających w kierunku bazy.

Oprócz wymienionych innowacji, **Final Conflict** oferuje pewne ulepszenia w warstwie audiowizualnej. Na płycie znajdziesz dziewięć zupełnie nowych utworów, znacząco różniących się pod względem wykonania od tych z pierwowzoru. Muzyka nieco przypominająca techno przywodzi na myśl ścieżkę dźwiękową z ***C&C: Covert Operations***. Nie jest to może coś, co powaliło mnie na kolana, jednak muszę przyznać, iż twórcy włożyli sporo pracy w ubarwienie zabawy. Grafika, co nietrudno zgadnąć, nie uległa zmianom, nadal można toczyć walkę w rozdzielczości 640x480 lub 800x600. Dodano za to nowy rodzaj terenu, który co prawda nie różni się za bardzo od pozostałych, ale zawsze stanowi jakieś urozmaicenie. Jeśli dodamy do tego pakiet misji sieciowych, otrzymamy komplet zmian dokonanych w ***Earth 2140***.

Reasumując, **Final Conflict** niesie ze sobą wiele wrażeń w tym samym stylu, co poprzednio. Miłośników gry czeka więcej ognia i eksplozji, natomiast nowicjuszom polecałbym raczej uprzednie ukończenie wersji podstawowej. Obok szeregu zalet warto wspomnieć też o pewnych usterkach, jakimi jest zbyt mała ilość animacji oraz wywołane monotonią kolejnych misji znużenie, które ogarnąć może nawet najbardziej zatwardziałego dowódcę. Niemniej **Final Conflict** potwierdza, że ***Earth 2140*** to doskonała alternatywa dla ***C&C***, czy ***Warcrafta*** - zwłaszcza jeśli wziąć pod uwagę wyjątkowo niską cenę gry.

Piotr Bilski
„Alien"

Strategiczna

PC
minimum:
Pentium 60, 16 MB RAM, SVGA
CD-ROM, Windows 95, Earth2140

producent:
Topware
wydawca:
Topware
polski dystrybutor:
Topware

cena: 49,95 zł

Insane Speedway 2

Sezon żużlowy w pełni, a firma **Insane Works** ponownie proponuje zabawę w menadżera żużlowego. W chwili gdy czytasz ten artykuł na sklepowych półkach powinna się pojawić druga już część gry ***Insane Speedway***. Ponad rok temu opisywałem jej pierwszą edycję (ŚGK 12/97) twierdząc, że ma stać się prawdziwym przebojem w swej kategorii. Jak się okazało, miałem rację - walory ***Insane Speedway*** zapewniły mu ogromną popularność wśród zapaleńców żużla, a także wśród wielbicieli gier menadżerskich w ogóle.

Insane Speedway 2, jak łatwo się domyślić, stanowi kontynuację przeboju sprzed roku. Podobnie, jak robi to firma ***Electronic Arts***, co roku wydając ulepszone wersje ***FIFY, NBA*** czy ***NHL***, postąpili twórcy z grupy **Insane Works**, wypuszczając na rynek nową edycję swego menadżera żużlowego. Gra w niewielkim stopniu różni się od swej poprzedniczki, ale nie oznacza to, że jest taka sama. Czym zatem różnią się obydwie gry? Przede wszystkim wymaganiami - o ile do pogrania w ***IS1*** wystarczyło 486 DX i 8MB RAM, tak w **IS2** minimalne wymagania to Pentium z 16 MB RAM, dwumegabajtowa karta graficzna i CD ROM x2. Nie jest to jednak objawem snobizmu twórców gry (przykładem takowego mogą być za to produkcje firmy ***Psygnosis***, często przekraczające swymi wymaganiami dostępny na rynku sprzęt, ale to już inna historia...). Zwiększone wymagania **Insane Speedway 2** zostały wymuszone graficznymi uwarunkowaniami gry. Na kompakcie umieszczono bowiem wiele animacji, zmieniono interfejs użytkownika, przez co każdy element graficzny jest o wiele lepszy od tego, co miałeś okazję obejrzeć przed rokiem.

Insane Speedway 2 obejmuje wszystkie drużyny wystawione do udziału w Drużynowych Mistrzostwach Polski w 1998 roku, zarówno te z pierwszej, jak i drugiej ligi. W trakcie rozgrywki obowiązują także wszystkie przepisy ustanowione przez Polski Komitet Motorowy - Główną Komisję Sportu Żużlowego. Regulamin ten dodatkowo jest zamieszczony na końcowych stronach instrukcji.

Wybór drużyny, podobnie jak w pierwszej części nie jest najważniejszy. Bez odpowiedniego prowadzenia zespołu, nawet mistrzowskim teamem przegrasz spotkanie, które na prawdziwym torze na pewno byś wygrał. Jak o ***Insane Speedway*** można było powiedzieć, że ma świetny algorytm odpowiadający za drużyny sterowane przez komputer, tak w przypadku ***Insane Speedway 2*** stwierdzam, że jest on jeszcze lepszy. Najlepiej ilustruje to następujący przykład: gdy wybierzesz jeden z czołowych zespołów ligi i jedyną czynnością jaką wykonasz będzie wybranie składu, to z pewnością przegrasz haniebnie. Skończyło się stawianie na gwiazdy, jeśli ich odpowiednio nie przygotujesz i nie zadbasz o to, by miały najlepszy sprzęt, to możesz pożegnać się z tytułem mistrza.

Każdego zawodnika charakteryzują pewne współczynniki takie jak siła, refleks, waleczność, kondycja, doświadczenie, morale, technika startu, technika jazdy i taktyka. Twoim zadaniem jest uważnie obserwować, jak wymienione wskaźniki się zmieniają z meczu na mecz i odpowiednio na te zmiany reagować. Zastosowanie właściwych środków przyczyni się do odniesienia zwycięstwa. Dobrze przygotowany zawodnik to jednak nie wszystko. Ważne jest na czym będzie on przemierzał czarny odcinek drogi. Wybór motocykli ogranicza się do trzech rodzajów: GM, Jawy i Jaweso, przy czym każdy z zawodników może posiadać maksymalnie cztery motory.

Mając dobrze wyszkolonego zawodnika oraz odpowiedni dla niego sprzęt, musisz jeszcze pomyśleć o dobrym przygotowaniu toru (oczywiście tylko w przypadku, gdy mecz rozgrywany jest na Twoim torze). Tutaj także przeznaczenie odpowiednich środków pieniężnych przynosi oczekiwane efekty. Ważniejszą jednak rzeczą od nawierzchni jest pensja zawodników. Nie radzę w tej dziedzinie czynić oszczędności - im więcej płacisz, tym lepiej jeżdżą zawodnicy. Oprócz zwykłej pensji możesz ustalać różnego rodzaje premie: za przywieziony punkt, komplet itd. Warto też od czasu do czasu spróbować przekupstwa... Jak wiadomo, tylko ryby w Polsce nie biorą, a w ***Insane Speedway*** ryb nie uświadczysz. Możesz zatem przekupić zawodnika drużyny przeciwnej, ekipę techniczną, a nawet sędziego głównego. Co więcej, możesz też zwrócić się o pomoc do agencji detektywistycznej, która poprzez swojego szpiega zapewni ci informacje na temat poziomu prezentowanego przez przeciwnika.

Wydawanie pieniędzy zawsze przynosi wiele satysfakcji, jednak kiedyś się one skończą. Żeby temu zapobiec wystarczy wybrać dobrego reklamodawcę, ustalić odpowiednie ceny za bilety i transmisje telewizyjne, kupować i sprzedawać zarówno zawodników jak i ich maszyny.

Insane Speedway 2 oferuje zdecydowanie lepszą i jednocześnie trudniejszą rozrywkę, niż poprzednia wersja gry. Zwycięstwo na pewno nie przyjdzie Ci łatwo, ale dzieki temu osiągnięty sukces może być powodem do dumy. A **Insane Speedway 2** z pewnością może być powodem do dumy dla jego autorów - to najlepszy menadżer żużlowy, jaki dotychczas widziałem. Gorąco polecam miłośnikom gatunku.

Arkadiusz Matczyński

Strategiczna

PC
minimum:
Pentium 75, 16 MB RAM
SVGA 2 MB, CD ROM x2, Win 95
zalecane:
Pentium 100, 32 MB RAM
CD ROM x8

producent:
Insane Works
wydawca:
MarkSoft
polski dystrybutor:
MarkSoft

cena: 79 zł

Industry Giant

W 1995 roku firma ***Microprose*** uszczęśliwiła miłośników gier strategicznych o podłożu ekonomicznym, wydając ***Transport Tycoona Deluxe***. Program ten błyskawicznie stał się wielkim przebojem i do dzisiaj, pomimo upływu czasu, gra się weń wyśmienicie. Koncepcja budowania połączeń kolejowych, drogowych i lotniczych i związany ze szlakami komunikacyjnymi rozwój miast oraz przemysłu, w połączeniu ze staranną grafiką zbliżoną w klimatach do standardu wyznaczonego przez ***SimCity 2000***, przyniosły grze sukces; co więcej, przez dobre trzy lata nikt nie pokusił się, by stworzyć produkt mogący konkurować z przebojem ***Microprose'u***. Aż do teraz - najnowsza gra ze stajni **Interactive Magic**, nosząca tytuł **Industry Giant**, pod wieloma względami nawiązuje do wątków zawartych w ***Transport Tycoon Deluxe***. Ponadto znaleźć w niej można echa programu uznanego za najbardziej skomplikowaną symulację handlu wśród programów rozrywkowych - ***Capitalismu***.

Ogólna idea programu zasadza się na koncepcji rozbudowy sieci przetwórstwa i sprzedaży w celu uzyskania maksymalnego zysku. Twoim zadaniem jest takie zarządzanie przedsiębiorstwem, by w określonym czasie osiągnąć wyznaczony przez scenariusz poziom dochodów, co zwiększy poparcie dla Ciebie w radzie nadzorczej firmy. Sukces oznacza awans do dalszych etapów rozgrywki, o ile nie wybrałeś pojedynczych scenariuszy, gdzie wykonanie zadania równoznaczne jest z zakończeniem gry. Schemat postępowania jest przeważnie podobny, przynajmniej w początkowej fazie rozwoju przedsiębiorstwa. Na mapie regionu, przedstawionej w rzucie izometrycznym, wybrać należy centra wydobywające lub w inny sposób wytwarzające surowce - kopalnie, tartaki czy zakłady chemiczne. Po zdecydowaniu się na produkcję konkretnego towaru, wznosi się odpowiedniego typu pomieszczenia fabryczne, najlepiej niezbyt daleko od źródła surowców. Idealna jest sytuacja, gdy fabryka znajduje się w pobliżu jakiegoś większego miasta, które zapewni zbyt na wyprodukowane towary. Naturalnie, mieszkańcy miasta nie będą ganiać do fabryki aby zakupić potrzebne rzeczy, dlatego też należy wybudować im odpowiedni sklep, w miarę możliwości jak najbliżej centrum - im większy obszar zaludniony znajdzie się w zasięgu sklepu, tym więcej sprzeda on towaru.

Tak skonstruowany łańcuch produkcyjno-dystrybucyjny należy połączyć siecią komunikacyjną. Ciężarówki i pociągi stanowią element niezbędny dla prawidłowego funkcjonowania przedsiębiorstwa. Niestety, nie można korzystać z transportu publicznego - coś takiego w **Industry Giant** nie istnieje. Należy zatem osobiście kupić pojazdy, położyć tory i skonstruować drogi, tak aby surowce nieprzerwanym strumieniem płynęły do fabryki, a stamtąd regularnie wysyłano dostawy do sklepów. Dobra organizacja transportu jest szczególnie ważna, jeśli zdecydowałeś się wytwarzać towar, do którego produkcji potrzeba więcej niż jednego surowca czy półproduktu (w miarę upływu czasu okaże się to niezbędne). Po wykonaniu pierwszych kroków pozostaje już tylko czekać na rezultaty i inwestować zyski w kolejne przedsięwzięcia; jeśli sprzedaż nie przynosi spodziewanych dochodów, można przeznaczyć część pieniędzy na reklamę, ewentualnie na „podkupienie" konkurencji tudzież rozwój infrastruktury danego miasta. Możliwości jest sporo, ale w sumie **Industry Giant** jest znacznie łatwiejszy, niż wspomniany na wstępie ***Capitalism***, choć bardziej rozbudowany, niż ***Transport Tycoon Deluxe***.

Oprawa wizualna programu nie odbiega od standardu dla tego typu gier; w zasadzie można by powiedzieć, że jest ona taka sama, jak w ***Transport Tycoon***, tyle, że nieco bardziej szczegółowa. Nie wpływa to jednak negatywnie na przyjemność czerpaną z gry, albowiem najważniejsze w niej są ekrany statystyczne a nie estetyka krajobrazu. Podobnie rzecz się ma ze stroną dźwiękową - proste odgłosy plus kilka sympatycznych ścieżek muzycznych nieco uprzyjemniają obcowanie z grą, a już na pewno w nim nie przeszkadzają.

Industry Giant to dobra gra handlowa, w niezłym stylu nawiązująca do dwóch najdoskonalszych przedstawicieli gatunku, których wymieniłem na wstępie. Choć z pozoru niezbyt skomplikowana, stanowić może trudny orzech do zgryzienia nawet dla tych, którzy na ***TTD*** i ***Capitalismie*** zjedli zęby. Z drugiej jednak strony, stosunkowo niewielkie zróżnicowanie dostępnych usług i towarów sprawia, że zabawa dość szybko się nudzi. Chyba, że ktoś do szaleństwa uwielbia gromadzić wirtualne fundusze i posiadłości - w takim przypadku **Industry Giant** to pozycja obowiązkowa.

ManJAk

Strategiczna

PC

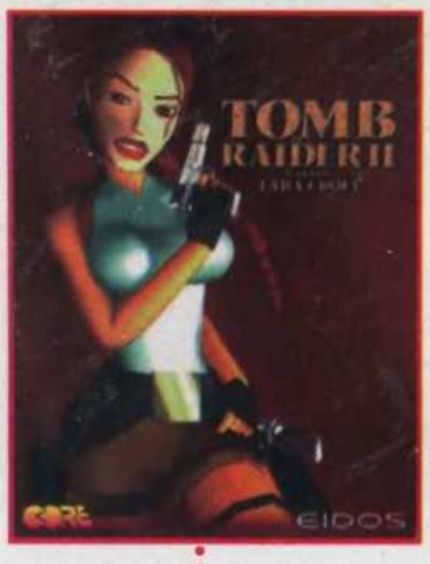
minimum:
Pentium 90 MHz, 16 MB RAM
SVGA, CD-ROM x4, Windows 95

producent:
Interactive Magic
wydawca:
Interactive Magic
polski dystrybutor:
MarkSoft

cena: 148 zł

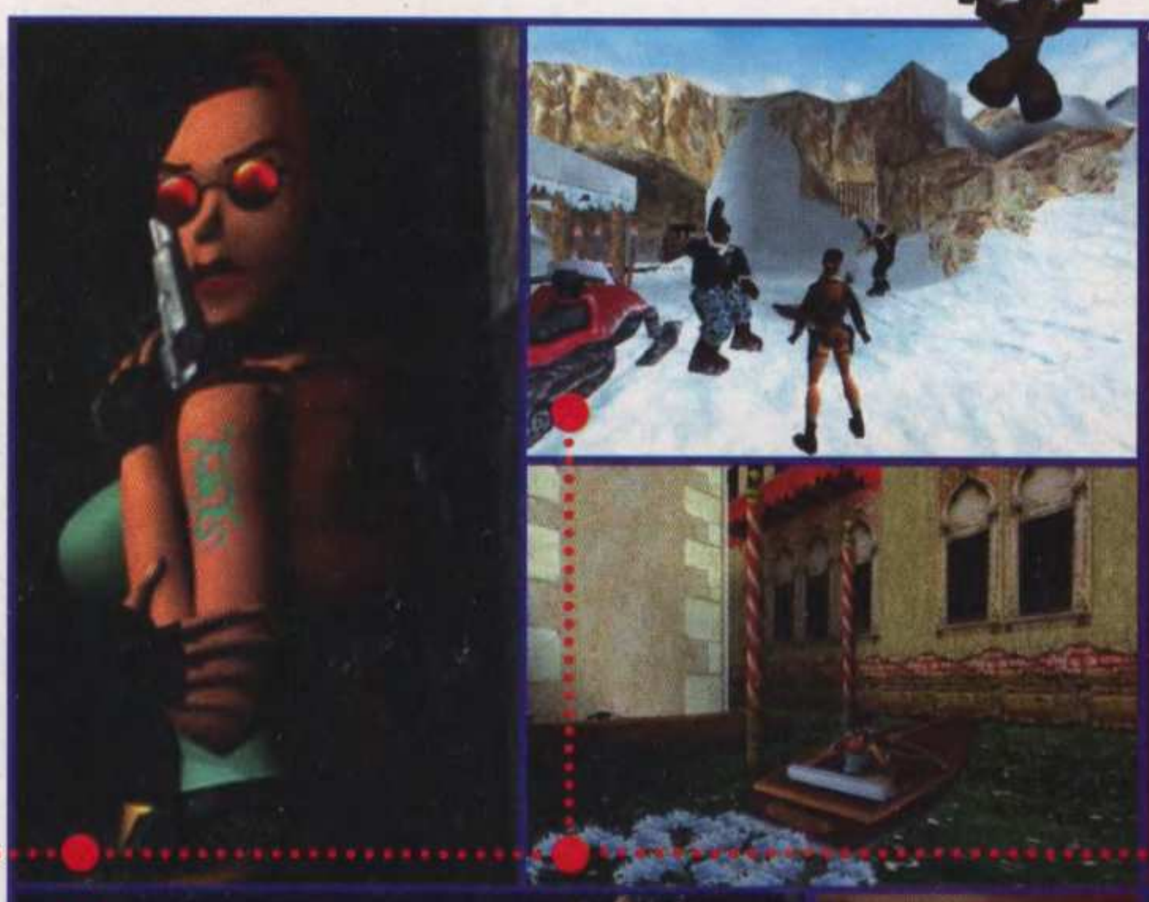
Zapraszamy do odwiedzenia naszej strony w Internecie

www.mirage.com.pl



94%

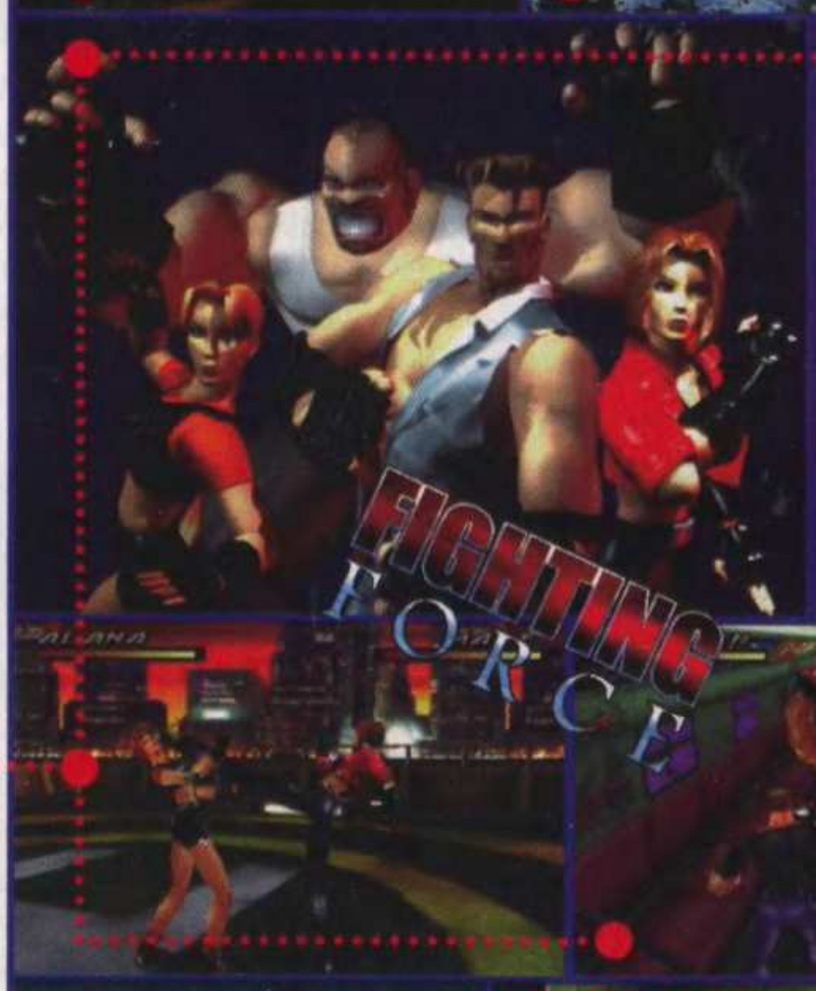
PC GAMER
GRY KOMPUTEROWE



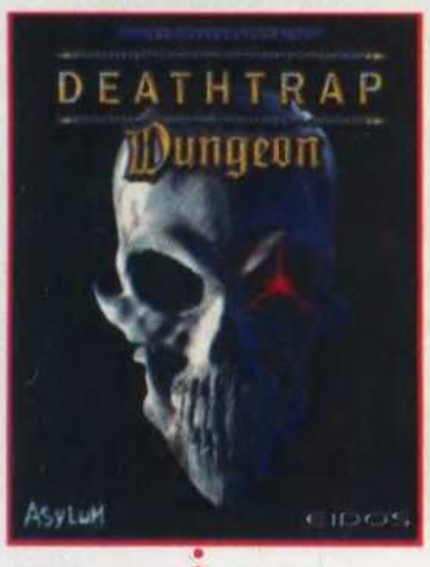
"... TR2 to nie tylko dobra gra, ale wręcz bardzo dobra gra, warta każdej złotówki, którą na nią wydasz..." *SGK*

9/10

CD ACTION
SECRET SERVICE



"... Czadowa, odjazdowa, radosna gierka, która zachwyci nie tylko miłośników bijatyk..." *CD ACTION*



92%

GRY KOMPUTEROWE

"... Dla fanów fantasy pozycja obowiązkowa. Wyrwanie kilku tygodni z życiorysu zapewnione!" *GK*

9/10

RESET CD ACTION
GRY KOMPUTEROWE

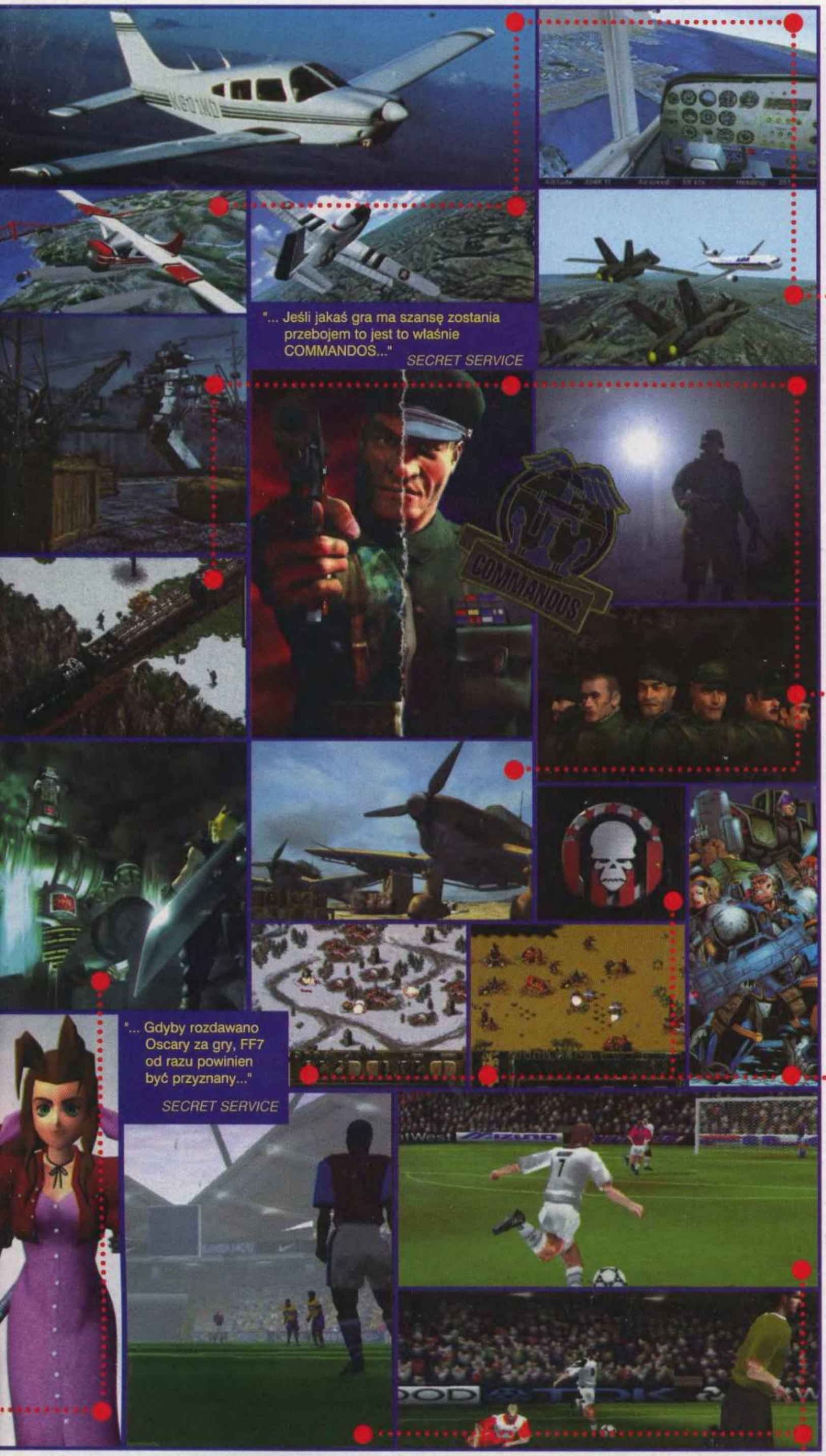
10/10

SECRET SERVICE

PC CD

Dystrybucja w Polsce: **MIRAGE MEDIA s.c.** 03-933 Warszawa, ul. Obrońców 2c, tel/fax (22) 616 1555, 616 1551, 617 9321

e-mail: mirage@mirage.com.pl



91%

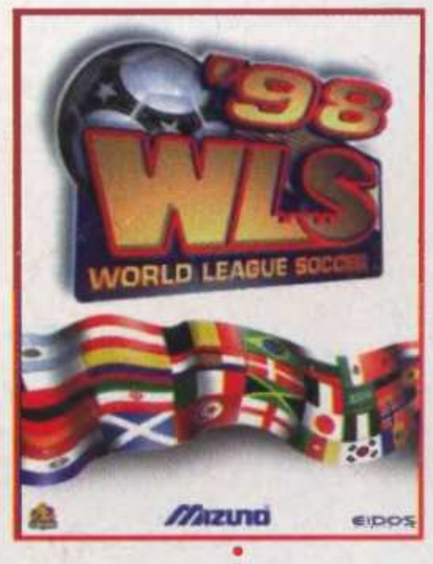
PC GAMER

9/10

SECRET SERVICE

!!!

ION STORM



9/10

PC ZONE

WIELKIE GRANIE

TOMB RAIDER 2 © 1997 Core Design Limited. © 1997 Eidos Interactive Limited. FIGHTING FORCE © and TM 1997 Core Design Limited. © 1997 Eidos Interactive Limited. DEATHTRAP DUNGEON © 1997 Eidos Interactive Limited. Deathtrap Dungeon™ is a registered trademark owned by Ian Livingstone and is used with permission. MYTH © 1997 Bungie Software Products Corporation. © 1997 Eidos Interactive Limited. FINAL FANTASY © 1997,1998 Square Co., Ltd. All Rights Reserved. Final Fantasy and SquareSoft are regitered trademarks of Square Co., Ltd. © & Published 1998 Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved. FLIGHT UNLIMITED II © 1997 Looking Glass Technologies. © 1997 Eidos Interactive Limited. COMMANDOS Developed by Pyro Studios. © 1998 Eidos Interactive Limited. DOMINION STORM © 1998 Ion Sstorm © 1998 Eidos Interactive Limited. WORLD LEAGUE SOCCER '98 © 1998 Silicon Dream Studios © 1998 Eidos Interactive Limited. All rights reserved.

MIRAGE

EIDOS INTERACTIVE

War Games

Dawno, dawno temu, w czasach mej wczesnej młodości, miałem okazję oglądać film „Gry wojenne". Przyciągnął moją uwagę, gdyż na ówczesne czasy był on odkrywczy, pokazywał zagrożenia związane z działalnością hakerów, o których podówczas mało kto słyszał. Główny bohater, kilkunastoletni chłopak, bawiąc się modemem (wówczas jeszcze było to urządzenie ze słuchawką) dokonuje włamania. Nie byłoby w tym może nic nadzwyczajnego, ale włamuje się on do głównego komputera Pentagonu, zwanego WOPR. Nie przeczuwając zagrożenia, zaczyna z nim rozgrywać wojnę termonuklearną. Tak się niestety składa, że komputer nie wie, że jest to wyłącznie gra i wszystkie swoje ruchy wykonuje naprawdę - zaczynając od wprowadzenia pierwszego stopnia gotowości nuklearnych sił zbrojnych USA. Wszystko jednak dobrze się kończy, komputer w ostatniej chwili grając w kółko i krzyżyk dochodzi do wniosku, że tak naprawdę nie można w tę grę wygrać, z czego wynika, że w wojnie atomowej również zwycięzcy nie będzie.

W chwili obecnej, kilkanaście lat od premiery filmu, dostajesz do rąk grę nawiązującą do wspomnianego filmu. Już na początku usłyszeć można znajomy, komputerowy głos „Shall we play a game?", zapraszający do gry. Program nie jest bynajmniej wiernym odzwierciedleniem filmu. Autorzy pokusili się o pójście krok dalej i dopisali dalszą część przygody. Oto David Lightman, były haker, obecnie świetny fachowiec, zatrudniony został do przeprogramowania WOPRa. Miał to być sposób na uniknięcie powtórki wydarzeń zaistniałych w przeszłości. Niestety, po raz kolejny komputer wymknął się spod kontroli i znowu groźba zagłady zawisła w powietrzu. Wszystko więc wróciło do stanu poprzedniego, z wyjątkiem tego, że teraz los leży nie w rękach Davida, lecz Twoich.

W tym miejscu kończy się związek filmu z grą. Pozostaje Ci zerwanie z przeszłością, przyjęcie wygodnej pozycji w fotelu i rozpoczęcie wojny. Na początek powinieneś opowiedzieć się po jednej ze stron: NORAD lub WOPR. Nie jest bez znaczenia, którą z nich wybierzesz. Każda ze stron dysponuje bowiem unikalnymi jednostkami lądowymi, powietrznymi i wodnymi. Niektóre tylko spełniają identyczne funkcje w obu armiach.

Decydując się na WOPR staniesz na czele nieco futurystycznych wojsk. Dysponować bowiem będziesz różnego rodzaju druidami, wielkimi machinami kroczącymi w stylu ***MechWarrior***. Z kolei NORAD to całkiem tradycyjne oddziały, przypominające amerykańską armię. Czołgi, myśliwce, jeepy i okręty stanowią jej trzon. Wspólne dla obu stron są w zasadzie trzy jednostki. Saperzy, którzy potrafią zarówno zakładać jak i detonować zaminowane pola, konstruktorzy dbający o Twoje zaplecze ekonomiczno-militarne oraz hakerzy, zajmujący się wykradaniem pieniędzy, informacji a także technologii.

Ciekawym elementem gry są właśnie hakerzy. Trenowani w Centrach Dowodzenia potrafią zdobyć ciekawe informacje i wykraść zaawansowaną technologię. Ta z kolei przydatna będzie do tworzenia coraz to lepszych militarnych jednostek. Nie wszystko bowiem da się samemu wynaleźć, czasami (a nawet często) warto pokusić się o dobrych hakerów, którzy załatwią sprawę, szybciej, taniej i bezboleśnie.

Najlepszym elementem gry jest grafika. Podobnie jak ***Myth: The Fallen Lords***, akcja gry toczy się w trójwymiarowym środowisku, można więc dowolnie obracać kamerą i oglądać plac boju z różnej strony. Dodatkowa regulacja zbliżeniem/oddaleniem ułatwia lokalizację wroga i przyspiesza czas reakcji. Tereny nie są płaskimi plackami, zawierają szereg dołków i wzniesień. Część z nich da się przejść, niektóre trzeba ominąć. Zmienna pogoda i zróżnicowane strefy klimatyczne nie pozwalają na znudzenie się otaczającym krajobrazem. Szczególnie efektownie odwzorowano efekty wybuchów: trafiony czołg najpierw zacznie dymić, palić się by w końcu z wielkim hukiem eksplodować.

Misje są dosyć zróżnicowane. Główne cele podawane są przed rozpoczęciem każdej z nich. Podczas rozgrywki pojawiać się mogą także cele poboczne, których zniszczenie jest wymagane do pomyślnego ukończenia misji. O wszelkich dodatkowych zadaniach dowiesz się z przychodzących e-mailem wiadomości. Najlepsza taktyka do skutecznego wyeliminowania wroga, to ta stosowana w ***Command & Conquer*** - czyli „kupą mości panowie". Podobnie jak w innych RTS-ach, tak i w **War Games** w chwili startu widzisz tylko kawałek mapy. W miarę jak przesuwać się będą Twoje jednostki, teren zostanie odsłonięty. Na początku przykrywa go gęsta mgła, która przerzedza się, by w chwili opuszczenia danego obszaru przez Twoją ostatnią jednostkę, powoli powrócić. Teren pozostaje odkryty, lecz jednostki wroga aktualnie tam przebywające, stają dla Ciebie niewidoczne. Dlatego też warto gdzieniegdzie pozostawiać oddział, który byłby w stanie odeprzeć niewielki atak.

Jak na prawdziwego RTS-a przystało, istnieje w **War Games** możliwość gry poprzez sieć (maksymalnie 4 graczy), za pomocą kabla, sieci lokalnej, modemu a także w Internecie. W zasadzie Gry Wojenne nie wnoszą zbyt wiele nowego do gatunku strategii czasu rzeczywistego, stanowią jednak tak zwany „kawał niezłej roboty". Trójwymiarowy widok z pewnością jest najsilniejszym atutem gry, zwłaszcza biorąc pod uwagę stosunkowo niskie wymagania sprzętowe. W sumie - solidna czwórka.

Arkadiusz Matczyński

Strategiczna

PC
minimum:
Pentium 90, 16MB RAM, SVGA CD-ROM, Windows 95
zalecane:
Pentium 166, 32MB RAM akcelerator 3D

producent:
MGM Interactive
wydawca:
Electronic Arts
polski dystrybutor:
IPS CG

cena: 150 zł

Fields of fire
War along the Mohawk

W dawnych czasach ***Dune 2*** i pierwszego ***Warcrafta***, gry z rodzaju Real Time Strategy były swojego rodzaju „powiewem świeżości" w skostniałym kanonie strategii. Stosunkowo szybko jednak rynek nasycił się RTS-ami. Doszło nawet do tego, że na hasło „strategia czasu rzeczywistego" niektórzy gracze machają ręką na program nie próbując go nawet odpalić. Trudno im się dziwić, gdyż większość RTS-ów opiera się na tych samych schematach. Ostatnio jednak firma **Empire Interactive** wydała **Fields of fire - War along the Mohawk**, grę która wnosi do gatunku sporo innowacji.

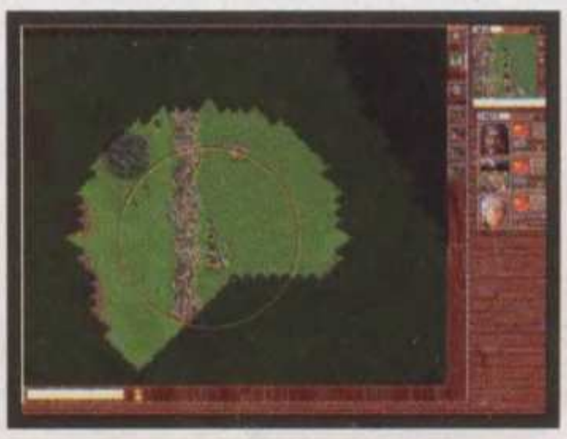
Tło **Fields of fire** zaczerpnięto z autentycznych wydarzeń historycznych, jakie miały miejsce w XVIII wieku w Ameryce Północnej. Wówczas to kolonie brytyjskie oraz francuskie stoczyły ze sobą krwawą wojnę na terenach położonych wzdłuż rzeki Mohawk. Obie strony konfliktu były wspierane przez plemiona indiańskie, które w rezultacie stoczonych walk okazały się prawdziwymi przegranymi w tej wojnie. Akcja gry rozpoczyna się dokładnie na początku wspomnianego konfliktu w jednym z fortów położonych nieopodal rzeki Mohawk.

Zabawa w **Fields of fire** podzielona została na etapy, czyli kolejne misje zlecane Tobie i drużynie, jaką sobie dobierzesz, przez dowódcę fortu. Może to być utrzymanie jakiegoś strategicznego punktu, urządzenie zasadzki, wykradzenie czegoś z obozu przeciwnika, czy zwyczajnie wyrżnięcie w pień całej załogi wrogiego fortu. Zróżnicowanie zadań jest ogromne, głównie dzięki dużej liczbie umiejętności, jakimi posługiwać się mogą postaci z gry, ale o tym szerzej za chwilę.

Już od pierwszych momentów gry, staje się jasne, że **Fields of fire** nie będzie zwykłym RTS-em, jakich namnożyło się ostatnimi laty. Na wstępie program pyta Cię o dokonanie wyboru postaci, którą będziesz kierował. Będzie to dowódca wszystkich misji jakie zostaną Ci zlecone przez przełożonych. Do wyboru masz tu nie tylko wojskowych (od szeregowców po majorów), ale także handlarzy, traperów, zielarki, no i oczywiście czerwonoskórych. Wybór postaci jest wbrew pozorom bardzo istotny, a to ze względu na różne umiejętności przez nie posiadane oraz ich status społeczny. Przykładowo Indianin - dowódca może być czasami bezczelnie ignorowany przez białego majora, z drugiej jednak strony jego zdolności bezszelestnego przemykania się mogą się okazać nieocenione w trakcie wykonywania zadań.

Przy okazji wspomnę parę słów o umiejętnościach. Jest ich w programie naprawdę sporo i z grubsza da się je podzielić na „normalne" w rodzaju medycyny, obsługi armat, zastawiania pułapek, czy prowadzenia rokowań (tylko jeśli zna się odpowiedni język), oraz „nadnaturalne", które najczęściej posiadają Indianie. Do tych drugich zaliczają się przykładowo wszelkiego rodzaju zdolności pozwalające użytkownikowi na zamianę kształtu dzięki skórze zwierzęcia. Często, aby skorzystać z którejś umiejętności, trzeba uprzednio upolować - w zależności od potrzeby - jelenia, wilka, czy niedźwiedzia. Umiejętności wnoszą także do gry drobny element RPG, gdyż postaci, które czasem spotyka się w leśnych ostępach (przykładowo posłańcy wydelegowani z zaprzyjaźnionego fortu) mogą nauczyć Twoich bohaterów nowych przydatnych sztuczek.

Dość ciekawe, choć raczej niewygodne w użyciu, są sposoby wydawania poleceń Twoim ludziom. Przede wszystkim muszą oni znajdować się w zasięgu głosu kontrolowanego przez Ciebie dowódcy, co jest pierwszą niedogodnością. Kolejną jest samo wybieranie komend, których spis nie znajduje się nigdzie „w zasięgu ręki". Aby wydać rozkaz żołnierzom, trzeba otworzyć specjalne menu, co w trakcie trwania jakichś zaciekłych walk może mieć tragiczne skutki - koniec końców, jest to RTS.



Rzeczą, która mnie zastanawia w przypadku tego programu, jest to, czy **Fields of fire** rzeczywiście można nazwać strategią. Owszem, istnieje tu dość istotny element planowania kolejnych posunięć, dbania o zaopatrzenie, obronę własnego fortu, itp., jednakże gra przez większość czasu zdecydowanie bardziej przypomina hybrydę przygodówki i rolpleja. Takie postawienie sprawy przez programistów może nie podobać się wielu graczom; mi raczej przypadło do gustu, ale jest to kwestia osobistych upodobań. Jeśli zmęczyły Cię już typowe RTS-y, a mimo tego chciałbyś zasmakować gry pozostającej w podobnych klimatach, jednocześnie wnoszącej wiele świeżych pomysłów, powinieneś wypróbować **Fields of fire**. Już dawno nie widziałem programu zawierającego tak wiele nowatorskich rozwiązań, które współgrałyby ze sobą i sprawdzały się w trakcie zabawy.

Elektryczny

Strategiczna

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM, SVGA
CD-ROM x4, Windows 95

producent:
Entertainment International
wydawca:
Empire Interactive
polski dystrybutor:
MarkSoft

cena: 59 zł

Tribal Rage

W roku 2030 świat ulegnie zmianie. W wyniku wojen, skażenia środowiska i różnego rodzaju chorób życie ludzkie stanie się zagrożone. Ziemia przerodzi się w bezkresną, jałową pustynię. Taką właśnie wizję mają autorzy **Tribal Rage** - gry, która jest kolejną (nie wiedzieć już którą) strategią czasu rzeczywistego.

Jak to w tego typu grze bywa, na początku musisz się opowiedzieć po jakiejś stronie. Stron tych jest całkiem sporo i są one dość zróżnicowane. Wyboru bowiem dokonujesz spośród sześciu armii. Każda z nich ma swoją indywidualną charakterystykę. Dostępne są następujące wojska: ludzi pierwotnych (Amazon), stosujących dinozaury jako pojazdy, cyborgów (Cyborgs) wyposażonych w sprzęt przyszłości, stróżów prawa (Enforcers) jeżdżących wozami policyjnymi, Harleyowców (Bikers) poruszających się na motorach, Death Cultists wyposażonych w furgonetki oraz Trailer Trash, dla których śmierć jest pestką. Każda z tych grup wygląda zupełnie inaczej, jednakże różnice zawierają się głównie w warstwie wizualnej, gdyż w zasadzie każdy pojazd z jednej armii ma swój odpowiednik w drugiej.

Bez względu na to, który oddział weźmiesz pod swą komendę, czeka na Ciębie identyczne zadanie. Świat podzielony został na kilka części, z których jedna należy do Ciebie. Do Ciebie należy powtórzenie wyczynu Aleksandra Macedońskiego i podbicie reszty świata. Sprawa nie jest jednak łatwa. Zdobycie następnych fragmentów lądu - co nie jest specjalie skomplikowane - nie oznacza wcale zbliżenia się do końca gry. Oto bowiem w każdej chwili możesz zostać zaatakowany przez wroga na terenie, który jest już Twoją własnością. Należy więc nie tylko myśleć o kolejnych podbojach, ale także dbać o zdobyte już kawałki ziemi. Jest to jedyny element, wyróżniający **Tribal Rage** od pozostałych gier RTS. Reszta jest identyczna: wydobywasz surowiec, rozbudowujesz bazę, tworzysz nowe jednostki i wyruszasz na wroga.

Jeśli nie liczyć tej drobnej innowacji, to nietrudno zauważyć, że gra pod każdym względem ustępuje konkurentom. Grafika wykonana jest na średnim poziomie, podobnie rzecz ma się z jednostkami i obsługą samej gry. Ze względu na przyjętą rozdzielczość, niewiele jednostek widocznych jest na ekranie. Pojawiają się nieraz problemy z zaznaczaniem całej grupy, nie muszę chyba wspominać jak jest to ważne w obliczu nagłego ataku.

Gra dosyć szybko może się znudzić. Jednak autorzy znaleźli na to radę, dając do dyspozycji całkiem niezły i prosty w obsłudze edytor. Możesz dzięki niemu stworzyć nie tylko nowe misje, lecz także jednostki. W zasadzie więc, przy odrobinie chęci i czasu możesz zbudować zupełnie nową bandę, która rozsadzi w pył wszystkie sześć pozostałych.

Tribal Rage nie jest wielkim dziełem. Spodobać się może wyłącznie tym, którzy nade wszystko lubią RTS-y. Spora ilość różnych ras, a także konieczność dbania o zdobyte już tereny, z pewnością są atutem tej gry. Ale czy to wystarczy przy tak dużej konkurencji? Mnie najbardziej spodobało się intro z figurką Elvisa Presleya.

Arkadiusz Matczyński

Strategiczna

PC
minimum:
Pentium 90, 16MB RAM, SVGA
CD-ROM, Windows 95

producent:
Empire Interactive
wydawca:
Empire Interactive
polski dystrybutor:
Marksoft

cena: 59 zł

The House of the Dead

Na rynku gier pecetowych pojawia się coraz więcej tytułów konwertowanych z konsol. Są to głównie zręcznościówki o ładnej grafice i niezbyt skomplikowanej fabule. Jednym z nielicznych wyjątków był, opisywany przed miesiącem, ***Final Fantasy 7***. **The House of the Dead** do wyjątków niestety zaliczyć nie można - tytuł ten potwierdza tezę, że konwersje z konsol to przeważnie twory miałkie i bez wyrazu, a przenoszenie ich na inne platformy sprzętowe rzadko zdaje egzamin.

Autorzy gry niespecjalnie wysilili się przy wymyślaniu warstwy fabularnej. Oto bowiem w laboratorium DBR, w wyniku doświadczeń prowadzonych przez szalonego doktora Curiena, rozpanoszyły się krwiożercze mutanty. Twoim zadaniem jest dopaść ich twórcę, niszcząc po drodze jak największą ich liczbę i oraz ratując życie niewinnym pracownikom tej fabryki zła. Proste, prawda?

The House of the Dead należy do tego typu strzelanek, w których gracz posiada ograniczony wpływ na przemieszczanie się postaci (prekursorem gatunku było ***Operation Wolf***, jeszcze w czasach ośmiobitowców). Podobnie jak we wspomnianym hicie sprzed lat, tak i tu zajmujesz się właściwie tylko mordowaniem pojawiających się przeciwników, najeżdżając na nich kursorem myszki. O wyborze trasy poruszania się bohatera decyduje tylko właściwie oddany strzał; najczęściej musisz zabić jakąś kreaturę atakującą przyjazną postać. Jeśli Ci się to nie powiedzie, to zmuszony zostaniesz do pokonywania okrężnej trasy. Czasem też będziesz mógł uruchomić windę lub zniszczyć jakąś ścianę i dostać się do ukrytego przejścia. Wszystkie jednak drogi prowadzą do najsilniejszego stwora na danym poziomie - tak zwanego Bossa. Po jego pokonaniu zostaniesz przeniesiony na kolejny level. Gra oferuje cztery etapy, a na każdym z nich spotkasz coraz dziwniejsze mutanty i mroczniejsze pomieszczenia. Wśród krwiożerczych monstrów przemykać się będą pracownicy DBR. Staraj się ich uratować jak najwięcej, a zostaniesz nagrodzony dodatkowymi siłami witalnymi.

Zabawę można prowadzić na trzy sposoby. Pierwszym z nich jest Arcade . To podstawowy typ rozgrywki dla jednego gracza. Jako przyjaciel Sophie - jednej z pracowniczek DBR - udajesz się na jej ratunek. Drugim rodzajem gry jest PC Mode, przeznaczony dla jednego lub dwóch graczy. Sama zabawa niczym się nie różni od poprzedniego sposobu, ale możesz wybrać postać jaką chcesz grać Ty i ewentualnie drugi gracz. Każdy bohater jest tu przedstawiony za pomocą charakterystyki obejmującej wytrzymałość, ilość naboi oraz moc zadawanych przez nie ran. Przy grze dwuosobowej obaj gracze jednocześnie kontrolują swoje postacie. Trzecim typem zabawy jest Boss Mode. Możesz w nim przećwiczyć walkę z poszczególnymi Bossami. Tu wynik pokazywany jest w formie czasu zużytego na pokonanie przeciwnika, a nie jak poprzednio za pomocą punktów przydzielanych za zabicie mutantów.

The House of the Dead graficznie prezentuje się nienajgorzej, choć nie tryska też żadnymi fajerwerkami. Ot, jedna z wielu gier konsolowych jakie trafiły na rynek pecetowy. Dźwiękowo gra została również przygotowana na średnim poziomie. Składa się na to niezła muzyka, udanie podtrzymująca klimat zabawy, oraz odgłosy wydawane przez mutanty. Dość śmiesznym niedopatrzeniem jest fakt, że głos bohatera nie zmienia się niezaleznie od jego przynależności płciowej.

Strzelanina, jaką jest opisywany tytuł, nie jest grą o długim żywocie. Dość szybko będziesz znał na pamięć cały labirynt wraz z pojawiającymi się w nim stworami. Jeśli jednak zdecydujesz się na nabycie **The House of the Dead**, to będziesz mógł w dowolnym momencie wrócić do niego i zastosować go jako lek na stresy przy grach wymagających dużo myślenia a mało zręczności.

Woderman

Zręcznościowa

PC
minimum:
Pentium 90, 16 MB RAM
CD ROM x4, Windows 95
zalecane:
Pentium 133

producent:
SEGA
wydawca:
SEGA
polski dystrybutor:
MarkSoft

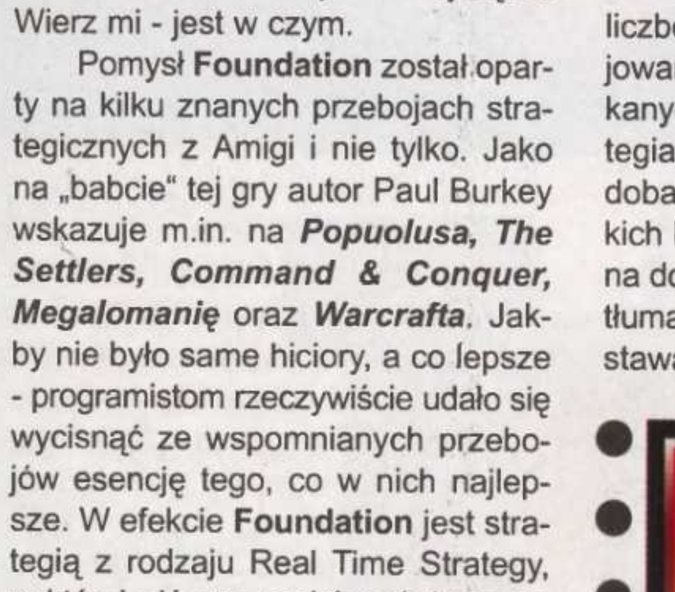
cena: 160 zł

Foundation

Jeżeli kiedykolwiek można było powiedzieć o jakiejś grze komputerowej, że stała się hitem nim jeszcze trafiła na półki sklepowe, stwierdzenie to jest bez wątpienia prawdziwe w przypadku **Foundation** znanej firmy **Sadeness Software**. Program ten należy do kategorii tych, których premierę odkładano w nieskończoność. Ostatnim „ostatecznym" terminem wydania gry był grudzień zeszłego roku, jednak z „przyczyn niezależnych od wydawcy" został on przesunięty do teraz. Mniejsza z tym. **Foundation** wreszcie jest wśród nas i można bez wahania zatopić w niej ząbki. Wierz mi - jest w czym.

Pomysł **Foundation** został oparty na kilku znanych przebojach strategicznych z Amigi i nie tylko. Jako na „babcie" tej gry autor Paul Burkey wskazuje m.in. na ***Populousa, The Settlers, Command & Conquer, Megalomanię*** oraz ***Warcrafta***. Jakby nie było same hiciory, a co lepsze - programistom rzeczywiście udało się wycisnąć ze wspomnianych przebojów esencję tego, co w nich najlepsze. W efekcie **Foundation** jest strategią z rodzaju Real Time Strategy, w której główny nacisk położono na rozbudowę państwa, podbijanie terenów wrogów i sprawowanie boskiej nieomalże władzy nad swoim ludem.

Zasiadając do gry masz możliwość zmierzyć się z komputerowym przeciwnikiem (w liczbie od jeden do trzy). Pojedynek z konkurentem możesz toczyć w trybie kampanii, obejmującej czterdzieści scenariuszy, bądź też w jednym starciu na losowo opracowanej przez Twoją Amigę mapie.



Nie ma na razie możliwości zabawy z kolegą przez sieć lokalną, ale **Sadnenss Software** planuje masę usprawnień programu, więc nie ma się czym martwić.

Gra zawiera oszałamiającą wprost liczbę opcji dostępnych w trakcie wojowania. Wiele z nich nie było spotykanych do tej pory w amigowych strategiach. Mi osobiście najbardziej spodobał się pomysł stawiania wszystkich budynków przez magów. Jest to na dobrą sprawę najlogiczniejsze wytłumaczenie ich raczej szybkiego powstawania w RTS-ie. Skoro już przy budynkach jesteśmy, autorzy pokusili się o stworzenie paru cudeniek, na które nie zdarzyło mi się jeszcze natknąć w jakiejkolwiek grze. Przykładem mogą tu być tak zwane „ofensywne" budynki, jak dajmy na to wieża armatnia, czy chałupa pełna łuczników - niemiło się na coś takiego naciąć. Oprócz tego w swych miejscowościach można wznieść między innymi więzienia, zakłady kamieniarskie, tawerny (do poprawienia morale), kościoły (te również wpływają na morale, tyle że w inny sposób), magazyny wody oraz żywności i wiele innych.

Również pod względem opcji „militarnych" na **Foundation** ciężko byłoby narzekać. Po raz pierwszy w tego typu grze spotkałem się z możliwością nie tylko plądrowania i niszczenia budynków przeciwnika, ale także przejmowania ich pod swoją kontrolę poprzez okupację. Podkradać można również wynalazki konkurenta - wszakże samodzielne głowienie się nad wszystkim trwa tak długo. A może nie? Wybór należy do Ciebie. Innym ciekawym elementem jest opcja dokonywania autentycznych powietrznych desantów na pozycje wroga, za pomocą... eskadry balonów. Dodatkowo w **Foundation** istnieje element planowania rodzin swych podwładnych. Działa to raczej prosto, niemniej jednak interesująco. Umieszczasz w jednym domostwie pannę wraz z mężczyzną, a po jakimś czasie powinno pojawić się potomstwo, gotowe do służenia Tobie. Co ciekawsze, możesz nawet prześledzić drzewo genealogiczne swych podopiecznych, gdyż ci noszą nazwiska po swoich ojcach.

Estetycznie **Foundation** pod każdym względem spisuje się na piątkę. Przed rozpoczęciem scenariusza wita Cię miłe dla oka intro, również sam ekran gry wygląda, co tu dużo gadać, znakomicie. Misje rozgrywasz na czterech różnych podłożach graficznych (między innymi wyjątkowo odjazdowe tła zimowe oraz wulkaniczne). Starannie dopracowane szczegóły wyglądu poszczególnych budynków oraz postaci dopełniają obrazu absolutnej doskonałości graficznej **Foundation**. Nie gorzej miewa się w tym programie dźwięk. Parę znakomitych kawałków skomponowanych przez profesjonalnego DJ-a dodaje zapału w trakcie zabawy zamiast, jak to się czasami zdarza w innych grach, od niej odpychać. Jakby tego było mało, wszystkie utwory z **Foundation** mogą być wysłuchane z normalnego odtwarzacza CD. Miłym dodatkiem jest również mowa zawarta na krążku. Postaci odpowiadają gromkimi, nierzadko zabawnymi, okrzykami na wydawane przez Ciebie rozkazy (jeżeli grałeś w ***Warcrafta***, wiesz o co chodzi), co dodaje grze swoistego uroku..

Dawno już nie mieliśmy na Amidze gry stworzonej z takim rozmachem, która nie byłaby pecetową konwersją. Pamiętam doskonale ileż to razy mówiłem tym, którzy przestali wierzyć, że na Amigę wyjdzie jakaś porządna strategia, „poczekaj na **Foundation**". W końcu sam zacząłem się obawiać, czy program spełni oczekiwania graczy. Moje wątpliwości okazały się jednak bezpodstawne. **Sadeness Software** ma obecnie w swojej stajni stuprocentowego hiciora, którego po prostu nie wolno Ci pominąć. Gierki tego kalibru nie zdarzają się często.

Elektryczny

Strategiczna

AMIGA minimum:
Amiga 1200, 4MB RAM, CD-ROM

producent:
Paul Burkey
wydawca:
Sadeness Software

Genetic Species

W tym roku producenci gier komputerowych uraczyli nas (czytaj amigowców) minifalą powodziową strzelanek 3D. Na ekrany zawitało kilka znamienitych tytułów, wystarczy wymienić tu niezrównane ***Testament, Nemac IV, Doom***, czy obecnie miłościwie nam panującego ***Quake'a***. W tym napływie nowych tytułów wielu zdążyło już zapomnieć o **Genetic Species**, grze która od ponad trzech lat wysuwana była na czoło wśród zapowiedzi znanej firmy **Vulcan Software**. W końcu wydawca uznał, że dość już dopieszczania i najwyższa pora by rzucić swym najnowszym dzieckiem świat na kolana. Czy zamiar ten się powiódł pozostaje kwestią sporną, nie da się jednak ukryć, że **Genetic Species** przypomniał o sobie w wielkim stylu.

W **Genetic Species** wcielasz się w postać niesamowicie-twardego-gościa, który z braku lepszego zajęcia postanowił przeciwstawić się pewnej korporacji dokonującej ohydnych manipulacji genetycznych - klony, mutanty i te sprawy. Gdyby nie czas rozpoczęcia prac nad grą, możnaby pomyśleć, że programistów zainspirowała afera jaka rozpętała się w zeszłym roku wokół uroczej owieczki Dolly.

Przebieg rozgrywki nie odbiega raczej zbytnio od utartych stereotypów strzelanin 3D. W dużym skrócie, wszystko sprowadza się do latania po podziemnych kompleksach w poszukiwaniu wyjścia, kierując przy tym napotkanych wrogów w stronę lepszego świata. Nie da się ukryć, że gra nie zawiera nowatorskich rozwiązań, poza może jedną opcją, swoją drogą oryginalną (przynajmniej tak mi się wydaje), dzięki której możesz psychicznie opanować ciała swoich przeciwników i siać popłoch pośród ich kompanów.

Jeżeli należysz do tych krwiożerczych istot, dla których szeroki wachlarz giwer w grze stanowi o jej jakości, **Genetic Species** szybko stanie się dla Ciebie numerem jeden. Miniguny, tazery, miny laserowe, wyrzutnie rakiet oraz miotacze ognia to tylko kilka pozycji z listy piętnastu różnych urządzeń do krzywdzenia bliźnich, które tylko czekają byś położył na nich łapę.

Dla mnie największą zaletą programu są komputerowi przeciwnicy, kręcący się tu i tam po korytarzach. Podczas wędrówek natknąć się można na personel korporacyjny, ale również na roboty bojowe, komandosów, zombie oraz mutanty. Ich zróżnicowanie nie jest może oszałamiające - nie spotkasz w **Genetic Species** więcej niż szesnaście rodzajów wrogów - jednakże ich nieomal inteligentne zachowanie podczas gry sprawia, że nawet prosty żołnierz korporacyjny może dać Ci do wiwatu, jeśli nie będziesz zwracał uwagi na jego pozornie nic nie znaczące posunięcia. Najczęściej stosowane przez komputerowych przeciwników taktyki to ucieczki, ataki grupowe, a także wabienie bohatera przez jednego z wojowników w pułapkę, w której czekają inni.

Zadbano również o to, by **Genetic Species** zawierało kilka prostych zagadek do rozwiązania. Osobiście wolałbym jednak, by ten element gry był nieco bardziej rozwinięty. Niestety, wszystko sprowadza się wyłącznie do wciśnięcia kilku guzików i okazjonalnego pociągnięcia jakiejś wajchy.

Obsługa gry jest niebywale prosta, przy tym oferuje także opcje dla graczy nie lubujących się w dżojstikach. Postać można również kontrolować za pomocą klawiatury lub myszki (nawet takiej z trzema przyciskami). Z ciekawostek należy nadmienić specjalny próbnik jakim dysponuje bohater. Jest to specjalna maszynka, jaką można wysyłać na rekonesans, kierując nią w identyczny sposób jak postacią. Z początku trudne w użyciu, później zaczynasz się zastanawiać jak kiedykolwiek mogłeś grać bez takiego urządzonka.

Graficznie **Genetic Species** dosłownie wprasowuje obserwatora w fotel. Poczynając od pierwszych „achów i echów" wykrzykniętych podczas oglądania imponującego intra, zachwyt nad oprawą wizualną tegoż programu nie maleje z czasem, a wręcz przeciwnie. Efekty odbijania się światła od powierzchni, falowanie nagrzanego powietrza, dym ograniczający widoczność - to wszystko znajdziesz w **Genetic Species** i to tak prawdziwe, że momentami może się wydawać, że już za chwilę poczujesz także zapachy. Co więcej, gry słucha się równie przyjemnie jak się na nią patrzy. Ponad trzydzieści minut dynamicznej muzyki doskonale wpływa na utrzymywanie wysokiego poziomu adrenaliny we krwi podczas zabawy. Pokrzykujący wrogowie i znakomite efekty dźwiękowe również dodają programowi uroku.

Podstawowe pytanie w przypadku **Genetic Species** brzmi: czy gra jest lepsza od ***Quake'a***? Pod względem graficznym zdecydowanie tak. Jeśli jednak chodzi o grywalność, produkt **Vulcan Software** pozostaje odrobinkę z tyłu. Sądzę, że gdyby w **Genetic Species** było większe zróżnicowanie przeciwników, można by się poważnie zastanawiać nad ostatecznym werdyktem, w obecnej sytuacji muszę jednak stwierdzić, że program ten jest numerem dwa w stosunku do niezrównanego **Quake'a**. Mimo tego, jest to bez wątpienia świetna gra i na Twoim miejscu bez wahania bym ją wypróbował.

Elektryczny

Zręcznościowa

★★★★
★★★★
★★★★

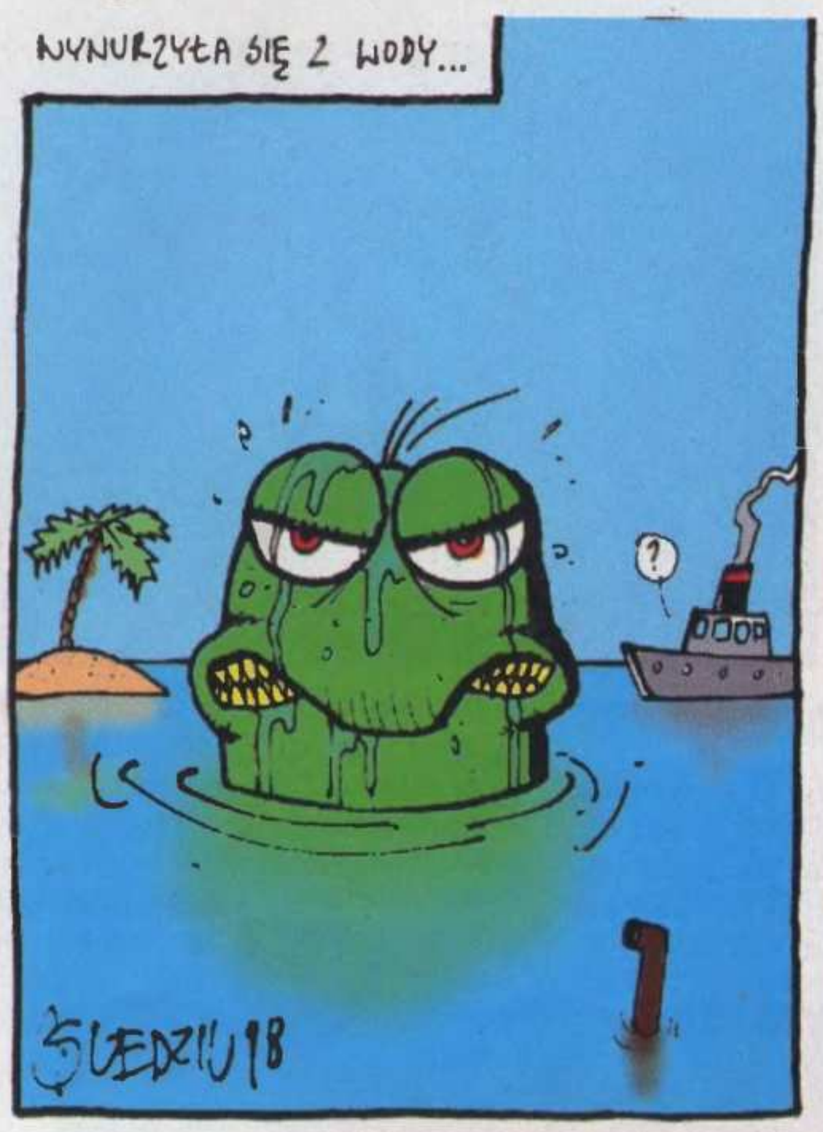
minimum:
Amiga AGA 020*, 10 MB RAM
CD-Rom

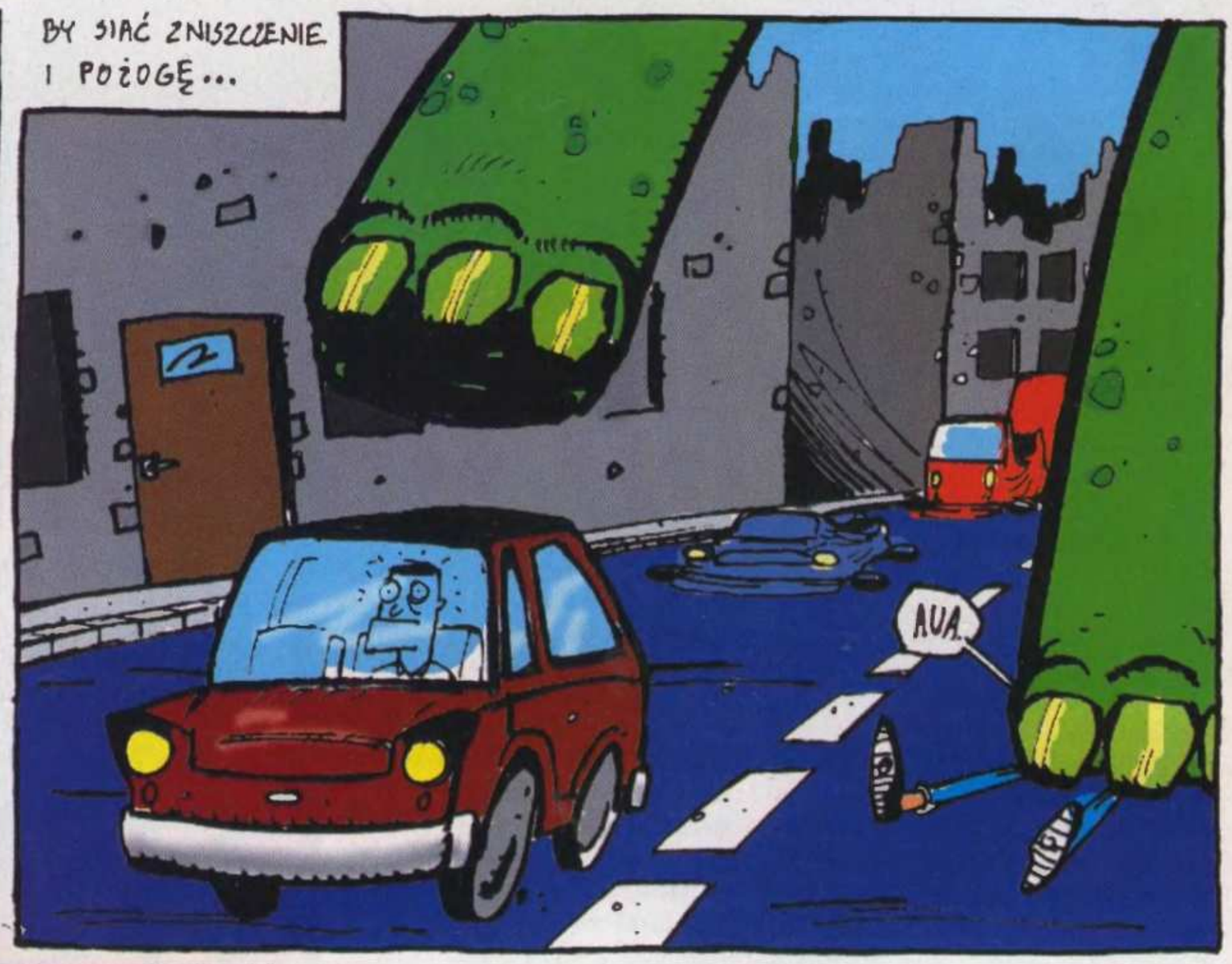
producent:
Vulcan Software

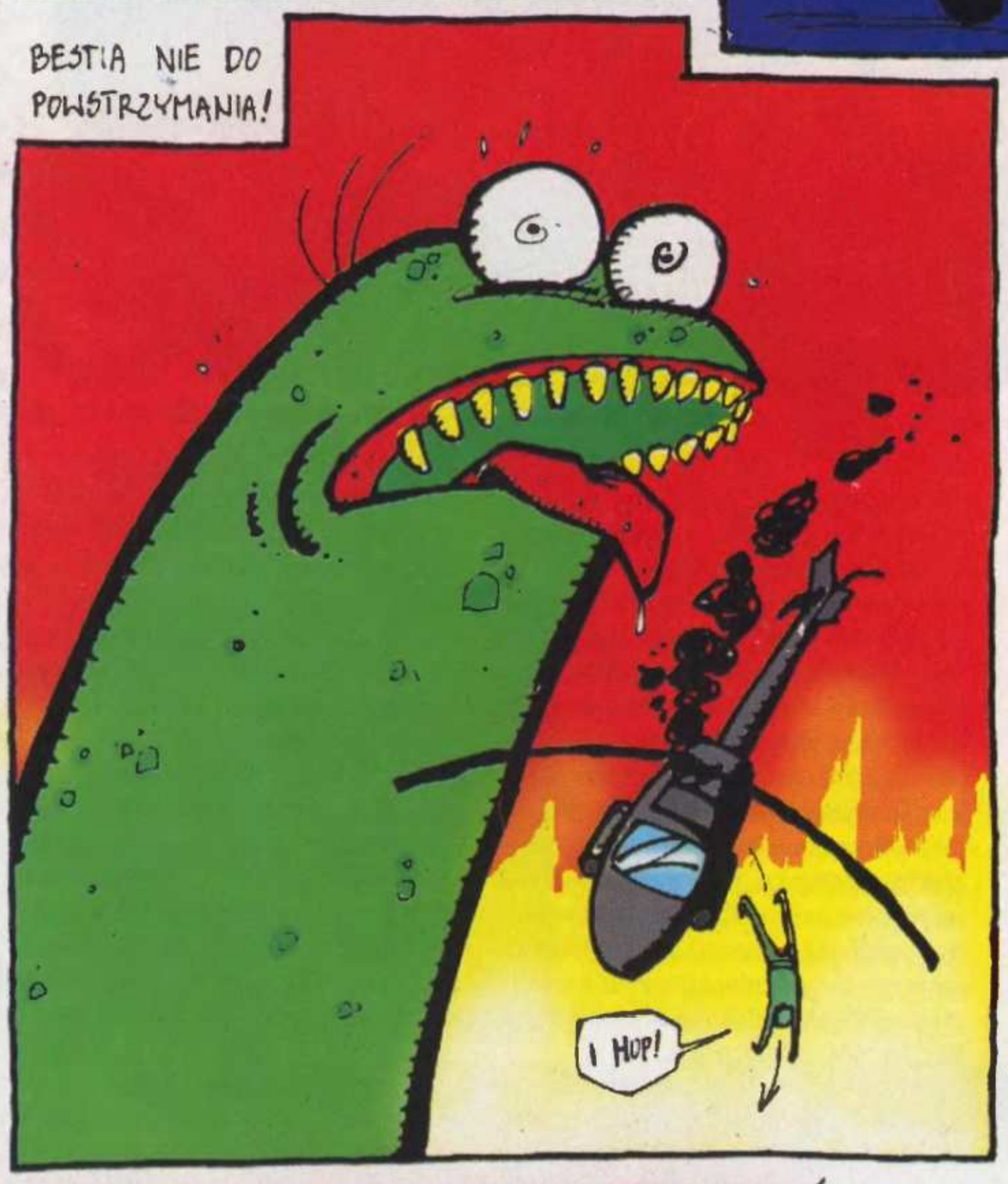
wydawca:
Vulcan Software

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...

SKOLZILLA







Wiesz, że chcesz

WKRÓTCE TWOJE NAJGŁĘBSZE LĘKI PODNIESIONE ZOSTANĄ DO POTĘGI X
Z ARCHIWUM

Z ARCHIWUM

POKONAĆ PRZYSZŁOŚĆ

TWENTIETH CENTURY FOX WYPRODUKUJE TEN THIRTEEN W REŻYSERII DAVID DUCHOVNY GILLIAN ANDERSON "THE X-FILES" W POZOSTAŁYCH ROLACH MARTIN LANDAU BLYTHE DANNER
ARMIN MUELLER-STAHL MUZYKA MARK SNOW CHARAKTERYZACJA SPECJALNA ALEC GILLIS i TOM WOODRUF, JR. WSPÓŁPRODUCENT FRANK SPOTNITZ MONTAŻ STEPHEN MARK SCENOGRAFIA CHRISTOPHER NOWAK
ZDJĘCIA WARD RUSSELL KIEROWNIK PRODUKCJI TARA RYAN PRODUKCJA CHRIS CARTER i DANIEL SACKHEIM SCENARIUSZ CHRIS CARTER NOWELA FILMOWA CHRIS CARTER i FRANK SPOTNITZ REŻYSERIA ROB BOWMAN

PRAWDĘ POZNASZ TYLKO W KINACH

www.fightthefuture.com

RMF FM

KLUB ŚWIAT KSIĄŻKI

machina
NAJLEPSZY MAGAZYN POPKULTURALNY

WARNER MUSIC FINLAND
ścieżka dźwiękowa na płytach CD i kasetach

gazeta

Sin

TM

ACTIVISION®

PLAKAT

Z prywatnych zbiorów

**Znasz jakieś cenne wskazówki i rady?
Masz swój własny sposób na wygrywanie?
Napisz do nas.
Na najbardziej aktywnych Czytelników czekają w końcu roku cenne nagrody.**

COMMAND & CONQUER
(Ciąg dalszy z poprzedniego numeru)

Misja 12

Aż dziwi, że ta misja znalazła się na końcu, a nie na początku gry, jest bowiem tak łatwa, że nie trzeba wiele wysiłku, aby ja przejść. Podpowiem więc tylko, że Twoja baza powinna się znaleźć w lewym dolnym rogu mapy. Potem spróbuj doprowadzić worki z piaskiem do mostu i postaw tam Obelisk z ochroną. Reszta jest już prosta.

Misja 13

Rozwal jednostki GDI i wybuduj bazę (koniecznie chroń inżyniera). Następnie inżynierem zajmij śmigłowiec (jest to trudne zadanie, ale możliwe do zrealizowania) i zbadaj wyspę komandosem. Powinien odsłonić się kawałek lądu poniżej wyspy. Do śmigłowca wsadź czterech ludzi wyposażonych w bazooki. Potem poczekaj na MCV i zbuduj drugą bazę (tylko koszary, lotnisko, rafineria, resztę postaw na wyspie). Następnie poprowadź worki z piaskiem do wrogiej bazy na południu i postaw tam dwa Obeliski, którymi rozwal wieżyczki. Potem odwiedź tę bazę inżynierami i zajmij rafinerię, Construction Yard, baraki i fabrykę - resztę budynków możesz zniszczyć. Potem kup 15 grenadierów i po 5 mamutów i flame tanków. Idź na górę. Po drodze zniszcz trzy budynki GDI i wioskę. Na górze jest ostatnia baza GDI - teraz ją zniszcz.

MISJE GDI

Ostatnie misje GDI są łatwiejsze, podam więc sposób, co należy zrobić w ostatniej misji, aby nie dostać kłopotliwego prezentu w postaci bomby atomowej. Otóż NOD spuszcza Ci bombkę, gdy zniszczysz któraś z jego baz lub przypuścić atak na Świątynię NOD. W każdej z baz pozostaw więc jakiś nieistotny budynek, np. elektrownię.

**Tomasz Flasiński,
Warszawa**

DIABLO - HELLFIRE

1. Przed wejściem do pomieszczenia zbudowanego z krat warto oczyścić je trochę z wrogów bronią dalekiego zasięgu np. łukiem lub czarem (m.in. fire bolt lub lepiej fire wall, lightning wall)

2. Przed sprzedaniem jakiegokolwiek przedmiotu upewnij się, że jest on zidentyfikowany. Jeśli nie, to zidentyfikuj go u mężczyzny przy studni lub przy pomocy scrolla identyfikacyjnego. Kosztuje to co prawda nieco złota, ale prawie zawsze po poznaniu właściwości danej rzeczy uzyska się za nią wielokrotnie więcej przy sprzedaży (wyjątek stanowią np. pierścienie ujmujące żywotności).

3. Magiem (Sorcerer) najlepiej walczyć czarami i z dystansu „bronią masowego rażenia" tzn. takimi zaklęciami, jak „fire wall" bądź „lightning wall". Są one bardzo skuteczne przeciw większym grupom wroga.

4. Pomieszczenia zamknięte warto oczyszczać stając przed lub w progu i w sposób z pkt. 3 (dotyczy to także innych postaci np. wojownika czy mnicha).

5. Jeżeli istnieje taka możliwość, można przerywać co chwilę walkę, aby odpocząć i uzupełnić straty mana i zdrowia. Trzeba po prostu zamknąć drzwi od pomieszczenia, w którym aktualnie się znajdujesz.

6. Jeżeli masz taką możliwość, używaj schodów, aby dotrzeć do miasta. „Scroll of town portal" używaj dopiero w krytycznych sytuacjach lub gdy wejście do miasta znajduje się kilka poziomów wyżej. Szkoda tracić scrolle, jeśli istnieją inne możliwości.

7. Czarem „staff recharge skill" można odnawiać moc czarodziejskich lasek. Uwaga! Kosztuje to odjęcie kilku charges (liczba możliwych użyć - np. zamiast 80 razy możesz użyć laski już tylko 16 razy).

8. Atakując czarami „fire wall" lub „lightning wall", utwórz barierę najpierw jak najbliżej siebie, tak aby wróg nie mógł do Ciebie podejść, a później atakuj coraz dalsze tereny.

9. Staraj się, aby ściana ognia lub błyskawic przecinały się lub stykały ze sobą. Zapobiegnie to przechodzeniu wroga pomiędzy nimi oraz utrudnia walkę i zwiększa moc oraz zasięg działania czarów.

10. Uważaj, aby nie nakładać na siebie ścian ognia lub błyskawic (szkoda mana), chyba że przeciwnik jest wymagający i mało ruchliwy (można go wtedy solidnie „przypiec").

11. Warto korzystać z możliwości ustawiania pułapek (przy pomocy runów) przeciw większym siłom nieprzyjaciela lub ich mocniejszym przedstawicielom.

12. Pułapki stawiaj w wąskich przejściach tak, aby wróg ich nie ominął. Uwaga! Jako, że pułapki są magiczne, można je ustawiać w zamkniętych pomieszczeniach, a dopiero później przystąpić do ataku!

13. Zwiedzając korytarze staraj się chodzić przy ścianach.

14. Jeżeli walczysz wręcz, staraj się toczyć pojedynki w wąskich przejściach i w drzwiach, abyś w jednej chwili walczył tylko z jednym przeciwnikiem.

15. Korzystaj z możliwości odnawiania za darmo zdrowia i mana. Trzeba po prostu poklikać lewym przyciskiem myszki w następujących miejscach:

BLOOD FOUNTAIN - przywraca zdrowie

PURIFYING SPRING - przywraca mana.

Poza tym warto korzystać z innych źródeł (niestety, już jednorazowych), które przywracają np. moc laskom magicnym.

16. Jeśli uznasz, że jakiś przedmiot jest Ci zupełnie niepotrzebny - nie trzymaj go, tylko sprzedaj.

17. Z kolei dobrze się zastanów przed sprzedażą bardzo cennych rzeczy. Wszelkie pierścienie czy amulety radzę zachować i nosić przy sobie (oczywiście tylko te, które podwyższają jakieś umiejętności bohatera). Jeśli jesteś wojownikiem, staraj się, aby Twój oręż był zawsze jak najlepszy (stary możesz sprzedać), nie warto bowiem oszczędzać na broni i pancerzach, jako że jesteś częściej narażony na bezpośrednie starcie z wrogiem. Jeśli natomiast specjalizujesz się w czarowaniu, sprzedawaj uzbrojenie, a kasę przeznacz na mana. Oczywiście, pamiętaj, że zawsze może Ci się przydać jakaś zbroja, a nawet miecz, w końcu mana się kończy, a przecież nawet Gandalf używał miecza.

18. Po oczyszczeniu danego poziomu z wrogów przeszukaj go w poszukiwaniu rozmaitych przedmiotów - mieczy, zbroi itp. Jeśli nie możesz zabrać wszystkiego na raz, zrób to na raty. Każdy przedmiot jest przydatny choćby po to, aby go sprzedać.

19. Atakowanie przeciwnika rozpoczynaj zawsze od najsilniejszego lub od postaci miotających rozmaite pociski.

20. Najpierw staraj się oczyścić tereny wokół zejścia do danego poziomu oraz wszystkie pomieszczenia bez drzwi. Dopiero potem zajmij się kwaterami zamkniętymi.

21. Czytaj wszelkie księgi, jakie znajdziesz. Dzięki nim poznasz nowe czary oraz zdobędziesz możliwość wykonywania rozmaitych zadań.

22. Rozmawiaj co jakiś czas z postaciami w wiosce. Zlecą Ci one jakieś zadania lub udzielą informacji dotyczących już podjętych (np. kowal poprosi Cię o odnalezienie magicznej skały, a karczmarz o odszukanie szyldu tawerny - warto je odnaleźć, gdyż można za to dostać cenne i użyteczne przedmioty np. amulety czy hełmy).

23. Swoją postać staraj się rozwijać równomiernie z naciskiem na specjalizację, tzn. wojownikowi rozwijaj siłę, a magowi umiejętności magiczne.

24. Rozsądnie nagrywaj stan gry, aby nie znaleźć się w punkcie bez wyjścia. Czyń to przed i po trudniejszych zadaniach w bezpiecznym miejscu.

25. Wykorzystuj scrolle z czarami, oszczędź mana na później, za wyjątkiem przypadku, gdy potrzebujesz użyć czaru, którego jeszcze nie umiesz.

26. Jeśli zdobędziesz „staff of mana", koniecznie zatrzymaj go przy sobie. Dzięki tej lasce można odnawiać poziom mana. Użyjesz jej kilkanaście razy (2-3 wystarczą na pełne odnowienie poziomu mana), a koszt jej naładowania nie przekracza 300 sztuk złota. Jest więc dużo tańsza od takiej samej liczby mana zakupionej w postaci butelek. Mana w butelkach ma tylko tę przewagę, że można jej użyć szybciej niż laski, co często nie jest bez znaczenia. Jednak wykorzystując „fire wall" lub „lightning wall" do odgrodzenia się od wroga, można zawsze zdążyć ponownie skorzystać z laski.

27. Wato posiadać przynajmniej jeden „scroll of phasing". Użycie tego czaru powoduje teleportowanie postaci w inne, bezpieczniejsze miejsce lochów. Często zaklęcie to może być jedyną drogą ucieczki w obliczu przeważających sił wroga.

28. Na koniec tips. Jeśli chcesz grać od początku bardziej doświadczoną postacią, postępuj według niżej podanych wskazówek:

- wybierz nową grę
- wpisz swoje imię
- przejdź kilka poziomów
- zapisz stan gry i wyjdź do głównego menu gry
- wybierz opcję „start game" - pojawią się dostępni bohaterowie
- wybierz bohatera, którym poprzednio grałeś - pojawią się dwie opcje „load game" i „new game".

Jeśli wybierzesz tę drugą, będziesz grał tym samym bohaterem, z wszystkimi przedmiotami (znikną tylko możliwe dotąd Questy), które posiadałeś, ale znów zaczniesz od nowego poziomu.

**Mariusz Miros,
Gdańsk**

F22 LIGHTING II

1. Rakiety AIM 120C AMRAAM odpalaj do celu z odległości 15-17 mil (95% szans na trafienie). Rakiety AIM-9X SIDEWINDER odpalaj do celu z odległości ok. 4 mil, najlepiej od razu dwie, ponieważ jedna bardzo rzadko niszczy wroga (70% szans na trafienie i zestrzelenie). Bomby 1000 LB JDAM stosuj z odległości ok. 5 mil na grupę budynków lub jednostek, ponieważ jest to broń o dużym polu rażenia. Działko M61 skuteczne jest na cele powietrzne z odległości ok. 1,5 mili. Nadaje się także do niszczenia jednostek lądowych przeciwnika oraz słabych budynków wojskowych i przemysłowych.

2. Zdarzają się misje, w których eskadry wroga dopiero startują z lotnisk do walki. Warto je wtedy wyeliminować działkiem lub zbombardować jeszcze na płycie lotniska, aby pozbawić nieprzyjaciela dodatkowych samolotów w powietrzu, gdzie będą o wiele bardziej niebezpieczne.

3. W przypadku walki nad terytorium górzystym, podczas ostrzału baterii działek przeciwlotniczych i wyrzutni rakiet, staraj się manewrować nisko nad górami, nierzadko schodząc do wąwozów, a większość rakiet nie osiągnie swego celu, czyli Twojego F22.

Romuald Burczyk, Piła

NHL 98

W celu zdobycia bramki dokonuj szybkich rajdów jedną stroną lodowiska, omijając atakujących Ciebie obrońców drużyny przeciwnej. Następnie, gdy znajdziesz się już wystarczająco daleko w strefie obrony przeciwnika, odbij w kierunku jego bramki tak, aby przejechać tuż przed bramkarzem i w chwili gdy będziesz przy drugim słupku, tzn. po przejechaniu całej bramki, oddaj strzał w jej kierunku. W dziewięciu przypadkach na dziesięć strzał kończy się zdobyciem bramki.

Romuald Burczyk, Piła

**Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail:rip@sgk.com.pl**

X-COM INTERCEPTOR

wymagania:
Pentium 133,
32 MB RAM,
Windows 95,
CD-ROM

Strategiczna

producent:
Microprose
wydawca:
Microprose
polski dystrybutor:
IPS CG

Oto zestaw porad dotyczących prowadzenia batalii w najnowszym produkcie Microprose, grze X-COM Interceptor. Ze względu na wyraźne rozgraniczenie między częścią strategiczną a symulacyjną, pozwoliłem sobie dokonać podobnego podziału suplementu, najpierw rzecz jasna przedstawiając problematykę batalii kosmicznej. Kampanię prowadziłem na trzech pierwszych poziomach trudności i żywię głęboką nadzieję, iż to, co napisałem poniżej, wystarczy Ci do osiągnięcia zwycięstwa w okresie krótszym, niż rok.

CZĘŚĆ SYMULACYJNA

Chociaż starcia tego rodzaju zdają się nie odbiegać od standardów obecnych w innych podobnych pozycjach, w rzeczywistości jest nieco inaczej. Jak już pisałem w recenzji (ŚGK 8/98), myśliwce Obcych należą do niezwykle zwinnych, przez co strzelanie do nich może być trudne. Sytuację komplikuje wielkość floty nieprzyjaciela, która zalicza się do małych, jeśli reprezentuje je jeden, dwa lub trzy myśliwce, średnich w przypadku przedziału 4-6, oraz dużych dla 7 i 8 (większych nie spotkałem). Zaznaczam, iż cztery Phantasmy i tyleż samo Wraithów zostanie określone przez komputer identycznie, należy zatem do każdej „średniej" floty podchodzić z rezerwą, aby przypadkiem nie wpaść w pułapkę. Twoje siły powinny zawsze obejmować maksymalną liczbę myśliwców, czyli pięć.

Prześledźmy teraz poszczególne warianty bitew:

1. Dogfight.

Jeśli toczysz bój ze zbliżoną liczbą obcych statków, możesz się nieco odprężyć, bowiem niewielkie są szanse na popadnięcie w tarapaty. Wystarczy, jeśli wybierzesz sobie jeden z celów i będziesz go systematycznie ostrzeliwał. W tym samym czasie skrzydłowi powinni uporać się ze swoimi przeciwnikami, a wówczas Twoje zwycięstwo jest przesądzone.

W trakcie walki jeden na jeden powinieneś trzymać się kilku żelaznych zasad. Przede wszystkim, co jest oczywiste, musisz jak najdłużej utrzymać przeciwnika przed sobą. Będzie to możliwe po dopasowaniu prędkości własnego pojazdu do prędkości pojazdu nieprzyjaciela. Przedtem należy zbliżyć się do niego na odległość ok. pięciuset metrów, co stanowi właściwie optymalną odległość do prowadzenia ostrzału z działek. Do przeciwnika podchodź z prędkością pomiędzy 180 a 210, która to pozwoli Ci bez większych problemów zbliżyć się do niego na odległość konieczną do otwarcia ognia. Jeśli nie czujesz się zbyt mocny w ściganiu Obcych, możesz także zastosować nieco inny wariant, zmniejszając prędkość do ok. 60-80 i toczyć walkę w przelocie. Co prawda, jest ona nieco ryzykowna i sprawdza się raczej tylko wobec lżejszych myśliwców przeciwnika, ale za to pozwala bez trudu utrzymać wroga na celowniku.

Starcie przy użyciu laserów winieneś oczywiście prowadzić z zsynchronizowanymi działkami, aby podczas trafienia zadawać możliwie największe straty. Wyjątek stanowi sytuacja, gdy chcesz schwytać ofiarę żywcem. Wówczas wolno Ci strzelać wyłącznie bronią obezwładniającą, czyli tachyon pulserami. Dość trudno za to wskazać jednoznaczną taktykę posługiwania się rakietami, jako że są to urządzenia dość niepewne w użyciu. Ogólnie rzecz biorąc, szanse na trafienie zależą od klasy systemu celowniczego, rodzaju samego pocisku, a także momentu wystrzeliwania. Cele namierzane są bez względu na to, w jakiej pozycji znajduje się nieprzyjaciel, jednak najwyraźniej lepiej strzelać wówczas, gdy znajduje się w odległości ok. kilometra, zwrócony silnikami w stronę twego dziobu. Aby zwiększyć szanse na trafienie, warto wystrzelić czasem kilka głowic, choć nie zawsze to skutkuje. Zdecydowanie nie polecam natomiast ataku pociskami z bardzo małej odległości. Niezwykle rzadko zdarza się, aby trafiły one cel bezpośrednio, najczęściej wykonują szeroki łuk, dając Obcemu czas na manewry unikowe.

Używanie dopalacza wskazane jest tylko wówczas, gdy zależy Ci na szybkim dotarciu do odległej lokacji, np. gdy musisz dogonić uciekający transportowiec, korzystanie z możliwości tego urządzenia ujmuje bowiem energię działkom, która jest przecież bardzo potrzebna. Oczekiwanie na regenerację tejże to proces dość długotrwały, a w czasie bitwy nie można sobie pozwolić na zastój. Osobiście używam dopalacza tylko podczas ataku na konwój zmierzający do Czarnej Dziury (Hyperwave Anomally), gdyż odległość między pozycją startową a lokalizacją transportowca wynosi ok. 12 kilometrów i dolot doń w sposób konwencjonalny trwałby z pewnością zbyt długo.

W przypadku, gdy jesteś atakowany przez większą liczbę przeciwników, może zrobić się gorąco, bowiem Twoi skrzydłowi staną wobec konieczności jednoczesnego ostrzału wroga i unikania ostrzału jego kolegów. Wówczas należy niezwłocznie zredukować przewagę Obcych za pomocą rakiet, bądź nakazując wszystkim atakowanie jednego celu. W czasie takiego starcia może się

Zestawienie statków obcych

Nazwa	Uzbrojenie	Dodatkowe wyposażenie	Złoga	Charakterystyka
Wraith	plasma pulse cannon, elerium torpedo	standard targeting system, electroplasmic shields	Sectoid	Podstawowy myśliwiec Obcych. Nie jest łatwy do trafienia ze względu na dużą prędkość (ok. 180), jednak nie stanowi zbyt dużego zagrożenia. Niszcz laserami, oszczędzaj rakiet.
Spectre	plasma pulse cannon, tachyon pulser, parallax torpedo	standard targeting system, electroplasmic shields	Muton	Wbrew pozorom, łatwiejszy do zwalczenia, niż Wraith. Porusza się nieco wolniej, a jego działek można uniknąć bez większego problemu. Największe zagrożenie stanowią rakiety, staraj się zatem nie dać namierzyć.
Phantasm	phase cannon, plasma pulse cannon, fusion torpedo	cloaking device, trans-diemsional shields, emissions tergeting system,	Ethereal, Psilord	Pierwszy poważny przeciwnik, a to ze względu na imponującą siłę ognia. Łatwy do trafienia, jednak nie radze atakować go w pojedynkę. Nie wahaj się użyć rakiet.
Shade	tracer cannon, psi blaster, sidestep missile	cloaking device, ECM, accumulator shields, AATS	Aereon	Bardzo groźny, ze względu na możliwość maskowania. Staraj się zniszczyć go w pierwszych sekundach starcia, lecąc na wprost i strzelając ze wszystkich dział. Jeśli to się nie uda, każ wszystkim skrzydłowym podjąć atak i miej nadzieję, że wróg nie zaatakuje Ciebie.
Harbinger Alien Tug	nic	nic	Sectoid, Muton	Statek transportowy przewożący części do tajnej broni Obcych. Nie może się bronić, więc możesz atakować bez obaw.
Alien Drone	plasma cannon	nic	nikt	Mały statek bezzałogowy, niebezpieczny w większej ilości, nie posiadający na szczęście rakiet. Lata z prędkością 100 i jeśli chcesz bez kłopotów go zniszczyć, winieneś dopasować się do niego. Nie polecam rakiet.
Spirit Alien Freighter	plasma cannon	nic	Sectoid	Transportowce są wolne, duże i niezbyt niebezpieczne. Jedyny kłopot stanowi ich duży pancerz. Wal serię rakiet, potem ewentualnie popraw działkami.

okazać, iż sam jesteś obiektem ataku rakietowego, co wymusza zarzucenie pościgu za ofiarą i wykonaniu szeregu manewrów mających na celu zgubienie pocisków. Ponieważ nie są one szczególnie zwrotne, wykonywanie gwałtownych manewrów w różnych kierunkach powinno tu pomóc. Szczególnie istotne jest wykorzystanie do walki skrzydłowych, których obecność jest czynnikiem decydującym o Twoim przeżyciu. Najprostsza metoda to wydanie po prostu rozkazu „fire at will", jednak często okazuje się niewystarczająca. Dużo precyzyjniejsze będzie wskazanie poszczególnym pilotom konkretnych ofiar, bowiem pozwoli Ci na eliminację najgroźniejszych statków wroga. Zaznaczam, iż ilość zabitych przez Ciebie przeciwników nie ma większego wpływu na rozwój kampanii (liczy się tylko ostateczny wynik walki), warto zatem, jeśli nie czujesz się zbyt pewnie, zostawić większość pracy swoim współpracownikom, którzy prawdopodobnie poradzą sobie lepiej z zagrożeniem. Dobrze także skupić wszystkie siły eskadry na większym przeciwniku, którego siła ognia jest zbyt duża dla jednego ziemskiego myśliwca. Wydając rozkaz „attack target" całemu zespołowi znacząco zwiększasz szanse na eliminację statku Obcych. Tak należy postępować szczególnie przy spotkaniu Shade'a, który to jest wyjątkowo niebezpieczną i trudną do eliminacji maszyną.

Na koniec tego podrozdziału chciałbym jeszcze poświęcić nieco miejsca starciom z dwoma dość niebezpiecznymi typami wrogich myśliwców. Pierwszym jest Phantasm, który ze względu na dość pokaźną siłę ognia bardzo szybko może przyczynić się do Twojej klęski. Ponieważ statek tego typu łatwo trafić, możesz uporać się z nim pod warunkiem, że sam nie będziesz obiektem ataku z jego strony. Dlatego właśnie jednego Phantasma powinny atakować przynajmniej dwa ziemskie pojazdy. Niestety, maszyny te mogą być wyposażone w urządzenie maskujące (cloaking device), eksterminacja musi być więc przeprowadzona szybko i sprawnie, aby nie dopuścić do ukrycia się pojazdu. Jeśli nie zdążysz zapobiec maskowaniu, możesz stanąć wobec konieczności przedwczesnego opuszczenia bitwy, jeśli statek ten nie będzie chciał podjąć walki na nowo i pozostanie w ukryciu. Nieco inaczej przebiega starcie z Shade, który stanowi chyba największe wyzwanie dla ziemskich pilotów, umiejętnie wykorzystując kombinację urządzenia maskującego i broni, szczególnie tracer cannon. Pojawia się mianowicie w najmniej spodziewanych miejscach przestrzeni, błyskawicznie atakuje i ponownie ukrywa się, przygotowując do kolejnego starcia. Dlatego musisz wykorzystywać te kilka sekund, podczas których jest widoczny na ekranie radaru i strzelać tak precyzyjnie, jak tylko się da. Rakiety nie są tu najlepszą bronią, wobec możliwości natychmiastowego zgubienia ich przez przeciwnika, natomiast gorąco polecałbym asystę większej liczby skrzydłowych. Jeśli sam staniesz się obiektem ataku Shade'a staraj się lecieć możliwie prosto, a wówczas Twoi skrzydłowi powinni zdjąć Ci natręta z ogona.

2. Ochrona własnych instalacji.

Tu sprawa jest nieco bardziej skomplikowana, gdyż oprócz ochrony własnych maszyn, będziesz musiał znaczną część uwagi poświęcić protekcji głównego obiektu misji, czyli własnej bazy, transportowca, posterunku lub orbitalnej rafinerii. Na ogół uwaga nieprzyjaciela jest skupiona na Tobie, co pozwala na rozwinięcie ataku, należy jednak zawsze zwracać uwagę na statki znajdujące się podejrzanie blisko chronionej przez Ciebie jednostki. Jeśli akcja dotyczy bazy, posterunku bądź transportu, możesz spodziewać się dodatkowego wsparcia w postaci wieżyczek pokładowych tychże obiektów (względnie wyrzutni rakietowych, jeśli zamontowałeś je na zaczepach bazy), co dodatkowo zwiększa szanse na zwycięstwo, a ponadto w przypadku drugiej z wymienionych instalacji czasem z pomocą przychodzi jeden dodatkowy myśliwiec korporacyjny, często niezwykle przydatny. Gdyby jednostka, której bronisz znalazła się pod ciężkim ostrzałem, zostaniesz o tym powiadomiony przez interkom i będziesz miał dość czasu na reakcję, chyba że wezwanie o pomoc pojawia się drugi lub trzeci raz. Należy zaznaczyć, iż atakowany obiekt czasami sam potrafi sobie poradzić z agresorami, jednak nie radziłbym zostawiać go sam na sam. Misje defensywne są zwykle lukratywne pod względem punktów przyznawanych za pomyślne wykonanie.

3. Ataki na wrogie konwoje i Hyperwave Anomally.

Tym razem musisz działać wyjątkowo szybko, bowiem czas ma tu znaczenie podstawowe. Chodzi o to, aby nieprzyjaciel nie zdołał wejść w hiperprzestrzeń i umknąć Ci. Dlatego też powinieneś wyznaczyć swoim skrzydłowym zadania, samemu atakując centralną jednostkę grupy, tj. transportowiec. Zniszczenie go nie powinno być trudne, o ile tylko masz pełne luki rakietowe. Mogą za to wystąpić problemy z unikaniem eskorty, która z pewnością będzie chciała Ci przeszkodzić w działaniach. Działka frachtowca nie stanowią problemu (zwykłe plasma pulse cannon), jednak po zniszczeniu powyższego staniesz wobec konieczności zwalczenia kilku „dronek", które wyskoczą z wraku pojazdu. Atakując zwykły konwój, masz tylko 30 sekund na unieruchomienie transportowca, warto zatem użyć tu dopalacza. Z kolei zastawiając pułapkę na Hyperwave Anomally spotkasz także Alien Tuga. Nie posiada on uzbrojenia, dlatego możesz atakować go bez strachu. Eskorta konwojów składa się zwykle z 2-3 maszyn średniej klasy, choć czasem zdarza się i Shade. Przechwytywanie ich ma kluczowe znaczenie dla Twoich postępów w grze, dlatego nie możesz sobie pozwolić na kończenie misji fiaskiem.

4. Ataki na bazy i posterunki wroga.

Są to dość trudne misje, zważywszy na miażdżącą przewagę wroga, dlatego zamiast wdawać się w walkę z myśliwcami, najbezpieczniej jest od razu atakować instalację wszystkimi siłami. Kilka pełnych salw rakietowych lub torpedowych wystarczy w zupełności, aby zniszczyć ją doszczętnie. Podczas szturmowania bazy nie warto wyłączać jej poszczególnych elementów, takich jak hangary czy wieżyczki - celuj od razu w reaktor. Zaraz po pomyślnej eksplozji należy wejść w hiperprzestrzeń, unikając ostrzału ze strony nieprzyjaciela. Likwidacja rafinerii Obcych nie ma większego sensu, bowiem po zniszczeniu jednej w tym samym miejscu zaczyna powstawać druga i musisz rozpoczynać robotę od początku. Znacznie bardziej ekonomicznym posunięciem będzie eliminacja posterunku, która spowoduje jednocześnie zniknięcie wszystkich rafinerii z systemu. Zwykle omawiane obiekty mają silną eskortę i należy się z tym liczyć podczas planowania ataku.

Na koniec tego paragrafu pragnę zaznaczyć, iż strata myśliwca, choć absolutnie nieopłacalna, czasami jest do zaakceptowania, zwłaszcza, gdy

Kilka przydatnych porad

Jeśli czujesz się dość silny, pozwól wrogowi zaatakować własny posterunek lub rafinerię (nie bazę!). Za pomyślne ukończenie misji otrzymasz dużo więcej punktów, niż za zwykły dogfight.

Statek przeciwnika pozostający w ukryciu teoretycznie jest bezkarny, jeśli jednak uszkodziłeś go dostatecznie, aby zostawiał za sobą ślad paliwa, namierzysz wroga pomimo niewidzialności.

Unieruchamianie statków jest dużo bardziej opłacalne, niż ich niszczenie. Za taką akcję otrzymasz znacznie więcej punktów, a poza tym odzyskasz z nich sporo sprzętu.

Na misje zabieraj pięć myśliwców, chyba że atakujesz pojedynczy cel - wówczas bezpieczniej będzie użyć tylko trzech maszyn (nie będą sobie przeszkadzać).

Podczas obrony rafinerii lub posterunku możesz oczekiwać wsparcia dodatkowego myśliwca typu Lightning II.

Rakiety mogą być namierzane i zestrzeliwane przy pomocy działek. Taką operację najlepiej przeprowadzać, gdy pocisk leci bezpośrednio w Twoim kierunku.

Nie wahaj się sprzedawać plasma pulse cannon. Jest to najpopularniejsza broń obcych, a więc także najczęściej zdobywana. Pozbywając się powyższych, całkiem nieźle zarobisz.

Nie wahaj się wycofać, jeśli zadałeś wrogowi straty, a masz wątpliwości, czy dalszy atak obędzie się bez strat własnych. Przegranie misji nie ponosi ze sobą większych konsekwencji, jeśli po chwili naprawisz ten błąd.

Najlepsze podzespoły i uzbrojenie myśliwca M3-Super Avenger

1. Cloaking Device - urządzenie maskujące.
2. Trans Dermal Armor - pancerz.
3. Advanced Autonomous Targeting System - system celowniczy.
4. Graviton Pulse Drive - system napędowy.
5. Electroplasmic Shields - tarcze.
6. Phase Cannon - działko.
7. Enveloping Fusion Torpedo - torpeda.
8. Tracking Tracer Cannon - działko samonakierowujące.
9. Passive Cloaking Torpedo - torpeda samomaskująca.
10. Nova Bomb - ostateczna broń Ziemi.

udało Ci się schwytać rzadki okaz obcego statku. Nie możesz natomiast pozwolić sobie na stratę pilotów, którzy są po prostu bezcenni. Maszynę można wymienić na identyczną, człowieka - nie.

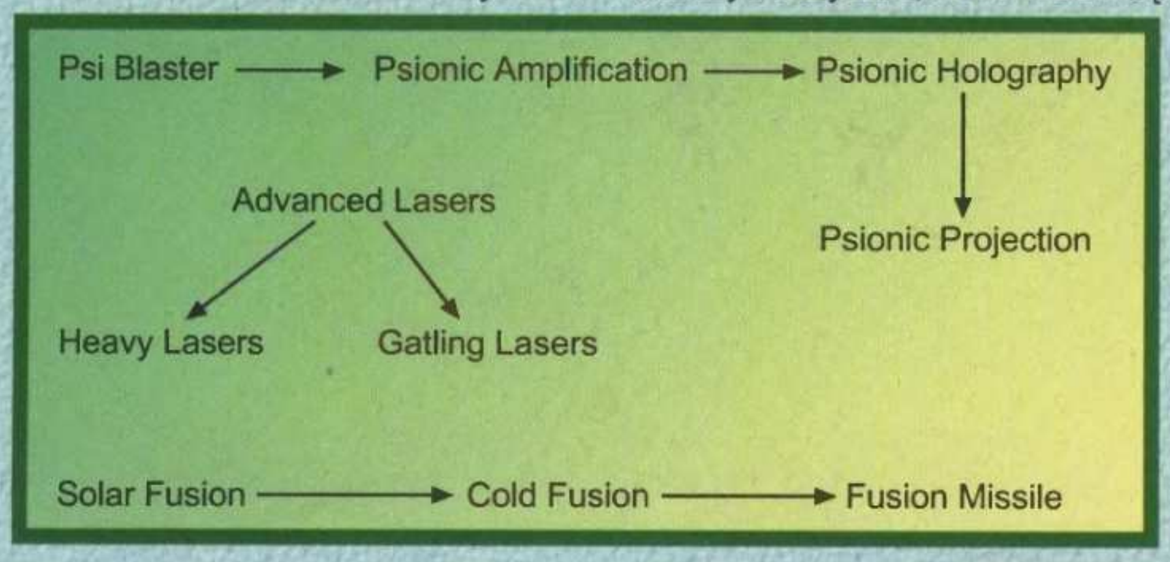
CZĘŚĆ STRATEGICZNA

Elementem niezbędnym do osiągnięcia zwycięstwa są oczywiście bazy, o ile jednak poprzednio ich wznoszenie pozwalało rozwinąć skrzydła i przyspieszyć to, co nieuniknione, o tyle tym razem stają się po prostu niezbędne. Dlatego też zalecam budowę drugiej placówki niemal na samym początku, tj. w ciągu pierwszego miesiąca. Będzie Ci ona potrzebna do prowadzenia badań, bowiem każda baza jednocześnie może brać udział tylko w jednym projekcie. Aby zatem przyspieszyć znacząco prace naukowe, warto mieć przynajmniej cztery takie obiekty. Co prawda podobne przedsięwzięcie należy do dość kosztownych i na pewno spowoduje, iż następne tygodnie spędzisz licząc się z każdym groszem, niemniej na pewno się opłaca. Drugą przyczyną, dla której warto na starcie dysponować większym zapleczem, jest konieczność przeczesywania sporych obszarów przestrzeni kosmicznej. Jak wiadomo, dokonują tego eskadry myśliwskie startujące z hangarów. Rzecz w tym, iż ich zasięg jest mocno ograniczony (zwłaszcza maszyn typu Lightning II), a regiony zajmowane przez korporacje ziemskie, które z czasem osiedlają się na Granicy do najmniejszych nie należą. Aby objąć protekcją wszystkie systemy, będziesz zmuszony wznieść przynajmniej trzy stacje w pewnym oddaleniu od siebie. Zaznaczam, iż każda baza dysponuje trzema zaczepami, na których można montować anteny do przesyłu wyników badań z Ziemi i obecność tychże znacznie przyspiesza transfer. Badania mają krytyczne znaczenie szczególnie w czasie kilku początkowych miesięcy, gdyż należy rozwinąć wyposażenie swoich maszyn, aby mogły stawić czoła silniejszym przeciwnikom, takim jak Phantasm czy Shade. Z tym, co masz, nie powalczysz zbyt długo, zwłaszcza podczas obrony własnych instalacji.

Drugim krokiem, który należy podjąć podczas przygotowywania obrony jest zakup dodatkowych myśliwców. Eskadra może maksymalnie liczyć pięć statków i zalecam szybkie uzupełnienie ich do tej liczby. Początkowo będziesz atakowany przez niezbyt duże floty Obcych, w skład których wejdą Wraithy i Spectre, niemniej częstotliwość ich nalotów będzie wciąż rosnąć i z całą pewnością nie poradzisz sobie tym, co masz.

Aby móc rozpocząć działania ofensywne, będziesz musiał poznać lokalizację swoich przeciwników, a w szczególności ich bąz macierzystych. W tym celu należy regularnie wysyłać we wszystkie obszary przestrzeni sondy (probe), a potem ich wersje zaawansowane (hunter probe), aby wykryć powyższe. Musisz rzecz jasna liczyć się z tym, iż statki te będą atakowane i niszczone przez wroga, a Ty nie będziesz w stanie im pomóc ze względu na zbyt duży zasięg nieosiągalny dla myśliwców. Kosmici także wysyłają sondy szpiegowskie (do lokalizowania Twoich baz) oraz zakłócające (w celu uniemożliwiania transmisji między Ziemią a Twoimi placówkami). Oba rodzaje winieneś likwidować niezwłocznie po wykryciu. Zadania takie nie należą do trudnych, z tym, że sonda może być chroniona przez pole minowe i/lub eskadrę statków. To pierwsze uniemożliwia zwykle użycie rakiet przeciw celom, natomiast drugie nie stanowią większego problemu.

W momencie, gdy staniesz już na nogi, prawdopodobnie przechwycisz pierwszą wiadomość Obcych, którą winieneś jak najszybciej zdekodować, by umożliwić dalszy rozwój fabuły. Mniej więcej w tym samym czasie radary namierzą Hyperwave Anomally, czyli konwój kosmitów specjalnego przeznaczenia. Winieneś go przechwycić, by zdobyć pierwszy artefakt do badań. Po tym wydarzeniu możesz oczekiwać nasilenia wrogich ataków na Twoje systemy, zwłaszcza bazy oraz co cenniejsze outposty (otrzymasz informację, którego układu należy bronić za wszelką cenę). Jeśli przetrzymasz tę falę, będziesz na dobrej drodze do zwycięstwa. Z czasem pojawią się nowe wiadomości, które trzeba czym prędzej rozszyfrować (razem pięć). Przechwycisz także dwa nowe artefakty, ostatecznie zdefiniowane jako komponenty nowej, zabójczej broni Obcych. Chociaż Hyperwave Anomally nie będą zawierać więcej nowych znalezisk, radziłbym przechwytywać i niszczyć wszystkie, które dasz radę zlokalizować. W ten sposób spowolnisz postępy nieprzyjaciela w konstrukcji narzędzia zagłady.



Mapa - oznaczenia

Aby móc opierać się skutecznie kosmitom, będziesz musiał opracować projekty nowych myśliwców zdolnych do latania na większe odległości i znacznie lepiej uzbrojonych. W tym celu należy schwytać za pomocą tachyon pulserów po każdym egzemplarzu nieprzyjacielskiego statku. Podczas misji tego typu warto zatem wszystkie własne pojazdy uzbroić wyłącznie w takie działka, aby przypadkiem nie zniszczyły ofiar przeznaczonych do badań. W ogóle, łapanie Obcych w całości jest dużo bardziej opłacalne punktowo, niż ich niszczenie. Zaznaczam też, iż do pomyślnego zakończenia misji mającej na celu schwytanie statków, wystarczy je unieruchomić, nie musisz wcale brać ich na hol tractor beamem. Najlepsza maszyna, jaką możesz mieć to Super Avenger i po opracowaniu jego planów warto szybko przezbroić swe eskadry. Ponieważ dwa hangary mieszczą sześć myśliwców, a Tobie będzie potrzebnych tylko pięć (utrzymywanie drugiej eskadry w tej samej bazie, liczącej już tylko cztery statki, nie ma sensu), pozostaje jedno wolne miejsce na nowy egzemplarz pojazdu, które można wykorzystać na stopniowe przezbrojenie eskadry bez pozbawiania jej wszystkich maszyn. Oczywiście, wszystkie towary są produkowane w zaprzyjaźnionych systemach i po kilku dniach przewożone transportowcami, zalecam zatem cierpliwość w oczekiwaniu na dostawy. Wynajmowanie eskorty dla frachtowców nie jest wymagane, choć może ułatwić obronę takiego statku. Jeśli Twoje magazyny (cargo module) będą pełne, towar wróci do producenta!

W połowie gry pojawi się nowy problem w postaci piratów Kabron, którzy co prawda nie stanowią wielkiego zagrożenia w czasie bitwy, ale są dość uciążliwi, bowiem pojawiają się często. Na ogół atakują pojedynczo, rzadko po dwóch, a Twoim celem będzie wykrycie i zlikwidowanie ich bazy macierzystej, za co zresztą zostaniesz sowicie wynagrodzony. Inny problem stanowi handlarz bronią, mający bazę gdzieś na Granicy. Eliminacja jego bazy może nastręczać sporych trudności, jednak również się opłaca. Problem piratów zostaje rozwiązany podczas misji, w której sami poproszą Cię o pomoc w walce z agresorami. Jeśli pomożesz im, nie będą Cię więcej nękać.

Punktacja w grze

Ilość punktów	Czynność
1	zdobycie zwłok Obcych
10	zniszczenie miny i Alien Drone, zdobycie przedmiotów Obcych
25	zniszczenie/schwytanie pirata
50	zniszczenie sondy, zdobycie przedmiotów Obcych
75	zniszczenie Wraitha
100	zniszczenie pirackiego transportowca i Spectre
125	zniszczenie Phantasma, schwytanie Wraitha
150	schwytanie Spectre, zniszczenie transportowca Obcych i Shade'a
175	zniszcznie Alien Tuga, schwytanie Phantasma
200	schwytanie Shade'a
225	schwytanie Alien Tuga
250	schwytanie transportowca Obcych
1000	zniszczenie rafinerii Obcych, obrona własnej rafinerii
2250	zniszczenie posterunku Obcych
2450	obrona własnego posterunku
4500	zniszczenie wrogiej bazy

UWAGA! Za nieudane operacje przyznawane są punkty ujemne:
-100, -125, -150 za stratę myśliwca X-Com,
-2450 za stratę posterunku itd.
Strata pilota nie jest sankcjonowana ujemnymi punktami.

Gdy czujesz się dostatecznie silny, możesz rozpoczynać działania ofensywne, polegające na atakowaniu odkrytych baz wroga oraz jego instalacji. Staraj się zniszczyć wszystko w swoim zasięgu, choć oczywiście wiele obiektów pozostanie poza Twoim zasięgiem. Chodzi tu o oczyszczenie drogi dla sond, które będą musiały wykryć Czarną Dziurę, będącą bramą do wszechświata Obcych. Po odkryciu powyższej, wystarczy uzbroić swe statki w bombę Nova, służącą do niszczenia gwiazd, wezwać statek MacArthur (jeśli opracowałeś już dimension jump drive), by rozpocząć ostatnią misję. Składa się ona z dwóch faz: oczyszczenia terenu wokół Czarnej Dziury, oraz wejściu w nią i odpaleniu Novy. Wrogowie przeszkadzają szczególnie w tej drugiej części zadania, wystarczy jednak wydać skrzydłowemu rozkaz odpalenia rakiety, by rozpocząć wycofywanie się do MacArthura. Jeśli zrobiłeś wszystko jak należy, wygrałeś grę.

* * *

To już wszystko, co miałem do przekazania. Pamiętaj, aby utrzymywać co najmniej kilka eskadr myśliwskich i zbudować wszystkie osiem baz, a nie powinieneś mieć problemu z osiągnięciem celu, czego pozostaje Ci tylko życzyć.

Piotr Bilski
„Alien"

CYBERSTORM 2

wymagania:
Pentium 133
24 MB RAM,
CD-ROMx4,
SVGA, Win 95,

Strategiczna

producent:
Sierra
wydawca:
Sierra
polski dystrybutor:
brak

Nareszcie nadszedł czas, aby ostatecznie rozprawić się z wszelkimi oponentami za pomocą armii kroczących gigantów czyli Herców. Od razu muszę ostrzec, iż program ten jest bardziej skomplikowany od swego poprzednika i wymaga znacznie większych zdolności dowódczych, niż w części pierwszej. Uwagi zamieszczone poniżej dotyczą wszystkich korporacji, a gdyby było inaczej, zostanie to osobno zaznaczone. Zacznijmy od reguł rządzących kierowaniem bazą.

NA PŁYCIE LĄDOWISKA

Pierwszą rzeczą, jaką będziesz musiał zrobić, jest wybór lokalizacji swej bazy. Wbrew pozorom czynność ta nie należy do bagatelnych i może mieć spore znaczenie w dalszych zmaganiach. Polecam znaleźć planetę mroźną i skutą lodem, bądź też zasobną w wodę. Dlaczego? Takie umiejscowienie placówki czyni ją trudno dostępną dla nieprzyjaciela. Co więcej, obszary te nie sprzyjają szybkiemu przemieszczaniu jednostek (w pierwszym przypadku z powodu niskiej temperatury, ogólnie niesprzyjającej pracy machin wojennych, w drugim - dzięki obecności zbiorników wodnych, podczas pokonywania których należy wykonywać często skoki zabierające dużo punktów ruchu) i pozwalają na spokojnie zaplanować obronę instalacji. Chodzi o to, że zyskasz sporo czasu, zanim nieprzyjaciel dotrze na miejsce przeznaczenia, poza tym jego atak będzie o wiele mniej niebezpieczny przy małej prędkości. Strategia obronna dotyczy nie tylko bazy, ale także kopalni, na których stratę nie bardzo możesz sobie pozwolić.

Pierwsze czynności, jakie winny być dokonane po wzniesieniu budowli, dotyczą robotów. Jak nietrudno się domyślić, to co otrzymujesz na starcie nie wystarczy, aby przetrwać nawet pierwsze bitwy. Dlatego też konieczne będą daleko idące innowacje, polegające na wymianie wszystkich podzespołów maszyn, które są gorsze od obecnie najlepszych. Prawdopodobnie konieczna okaże się także zmiana uzbrojenia. Na samym początku broń oddana do Twojej dyspozycji nie należy do zbyt skutecznych, dlatego odradzam instalowanie na zaczepach działek automatycznych o kalibrze poniżej 50 mm. Wobec poważnej przewagi wroga nie są one w stanie sprostać jego pancerzowi. Całkiem skuteczne za to okazują się działka plazmowe każdego rodzaju, przy czym są one najskuteczniejsze wobec samego pancerza. Do usuwania tarcz przydają się lasery, które jednak nie są obowiązkowe.

Podczas pierwszych akcji problem stanowić może lotnictwo. Przeciw niemu nie będziesz miał skutecznego rozwiązania, jednak tylko do czasu wynalezienia devastatora. Na razie pozostanie Ci ostrzeliwanie się tym, co znajdziesz w arsenale oraz nadrabianie wszelkich minusów liczebnością.

Stanowczo odradzam wysyłanie na akcję mniej niż czterech maszyn, bowiem nieprzyjaciel sam nie schodzi poniżej sześciu egzemplarzy i nawet dysponując sporą siłą ognia nie dasz rady zwyciężyć, jeśli pozostaniesz w niedowadze ilościowej. Dlatego warto zakupić najcięższy sprzęt, na jaki będzie Cię stać (biorąc pod uwagę fundusze startowe, będziesz mógł nabyć dwa egzemplarze). Szczególnie polecam tu Gianta, który jest jednym z najlepszych robotów w swoim przedziale cenowym. Maszyna ta powinna wystarczać jako główna siła uderzeniowa przez większą część kampanii, wykazując wyraźną przewagę nad samolotami oraz pojazdami gąsiennicowymi.

Do zwykłej bitwy nie polecam szczególnie czołgów, które są nieco zbyt słabe w starciu z Hercami, za to świetnie nadają się do atakowania baz, jako platformy dla ciężkiej broni rakietowej.

Jeśli chcesz sprawdzić siłę lotnictwa, warto zrobić to teraz, kupując myśliwiec. W pierwszej fazie walki są jeszcze one przydatne, głównie jako zwiad. Podstawową cechę tych pojazdów stanowi ogromny zasięg i szybkość, dzięki czemu w ciągu jednej tury będą w stanie zlokalizować przeciwnika, jednocześnie pozwalając odkryć skład jego grupy. Niemniej w momencie, gdy do gry włączą się potwory klasy Demonów, statki powietrzne przestają pełnić swą rolę, nie będąc w stanie wytrzymać siły ognia tych ostatnich.

Kiedy już skompletujesz swój zespół, po dobraniu do maszyn odpowiednich pilotów (polecam biodermy z największymi dostępnymi współczynnikami - nie żałuj na nich pieniędzy), czas zająć się strukturami bazy. Różne korporacje rozpoczynają zmagania z budowlami o odmiennym stopniu zaawansowania, jednak zwykle jest on niewystarczający dla planowanych działań. Przede wszystkim, należy od razu rozbudować launching pad, czyli lotnisko do poziomu co najmniej 3, co pozwoli wysyłać na misję cztery roboty. Dobrym pomysłem będzie również zbudowanie kilku wieżyczek laserowych (czyli wzniesienie ich na poziomie 1), bowiem już wkrótce nastąpi atak nieprzyjaciela na Twoją placówkę i kilka dodatkowych luf na pewno się przyda. Tymczasem jednak warto samemu wykonać parę zadań mających na celu zdobycie nowych kopalni. Te z kolei dostarczą Ci funduszy niezbędnych na prowadzenie badań naukowych, dzięki którym otrzymasz nowe rodzaje podzespołów do robotów. Prawdopodobnie podczas tego typu zadań napotkasz opozycję, ale nie powinna ona przerosnąć Twoich możliwości. W ogóle należy zaznaczyć, iż za każde zadanie, bez względu na to, czy napotkasz przeciwnika, czy też nie (wówczas misja zakończy się automatycznie wraz z podaniem statystyki), otrzymasz pewną ilość funduszy jako wynagrodzenie za wypełnienie warunków kontraktu. Tyle tylko, że w tym pierwszym wypadku, tzn. gdy zostaniesz zmuszony do stoczenia bitwy, ilość gotówki będzie znacznie poważniejsza, bowiem zostanie powięk-

szona o premie za zniszczonych wrogów oraz części wydobyte z ich wraków. Jak zatem nietrudno się domyślić, branie udziału w operacjach, które niosą ze sobą bagaż ryzyka, jest dużo bardziej opłacalne, musi być jednak spełniony jeden warunek: koszty poniesione z tytułu naprawy Twojej eskadry nie mogą być większe, niż zysk z zadania.

Odkrywanie kopalni to seria misji, które przyjdzie Ci wykonać na samym początku, jednak wkrótce przejdziesz do obrony własnej placówki. Atak wroga ma miejsce zawsze na początku kampanii i dotyczy każdej korporacji, którą możesz zagrać. Aby pomyślnie przejść tę próbę, jako poprzednie zadanie powinieneś wybrać garnizon, co oznacza pozostawienie maszyn w hangarach. W przeciwnym wypadku baza pozostanie bez obrony.

Po pomyślnym przeprowadzeniu działań defensywnych będziesz mógł na chwilę odetchnąć, jednak nie powinieneś dopuścić do następnej ofensywy nieprzyjaciela, która na pewno nastąpi, jeśli sam nie podejmiesz działań zaczepnych. Mam tu na myśli patrole na wrogim terytorium, będące wstępem do inwazji. Szturm nieprzyjacielskiej bazy przebiega w trzech etapach: wstępne rozpoznanie, patrol wokół placówki (zniszczenie bojek patrolowych) oraz właściwy atak. Jak zatem widać, będziesz musiał zrobić trzy podejścia dla każdego wrogiego przedsiębiorstwa, co nie jest zresztą łatwe i będzie wymagało najlepszych maszyn.

Tymczasem skup się na kilku rodzajach zadań: rozpoznaniach wrogiego terytorium, eksploracji terenu w poszukiwaniu jakiegoś artefaktu (duża konkurencja, ale opłacalne!) oraz tak zwanych operacjach specjalnych, które należą do najbardziej oryginalnych i najtrudniejszych zarazem, przynosząc jednak ogromne dochody. Powiem wprost: tylko w taki sposób otrzymasz dwa miliony wynagrodzenia za jeden zrzut. Inna sprawa, że wykonywanie powyższych wiąże się czasem z koniecznością daleko idących zmian w składzie grupy uderzeniowej, ale nie ma nic za darmo. Po pewnym czasie urośniesz w siłę, dysponując eskadrą złożoną z najcięższych dostępnych jednostek, tzn. Demonów, Hadesów oraz Apocalypse'ów. Znak to niechybny, iż czas rozpocząć ekspansję i obrzydzić nieco życie przeciwnikom na ich własnej ziemi.

Zadanie to do łatwych nie należy, bowiem sam będziesz nękany przez agresorów, którzy podejmą niejedną próbę zlikwidowania Twoich kopalni. Do tego oczywiście nie wolno Ci dopuścić, zatem jeśli masz do wyboru obronę instalacji, bądź misję specjalną, bez wahania należy wybrać tę pierwszą. Zapewniam, że bez Twojej asysty struktura nie wytrzyma szturmu. Kiedy jednak podejmiesz działania zaczepne, powyższe kłopoty powoli znikną, gdyż nieprzyjaciel sam będzie zajęty ochroną własnych struktur. Otrzymasz zatem możliwość likwidacji kopalni oraz baz przeciwnika. Jeśli czujesz się dość silny, możesz śmiało najechać od razu placówkę macierzystą, jednak ze względu na obecność wieżyczek laserowych zdobycie jej może okazać się nieco problematyczne. Jak nietrudno zgadnąć, po eliminacji kilku nieprzyjaciół, pozostali zawrą przymierze skierowane przeciw Tobie. To skomplikuje nieco działania wojenne, bowiem staniesz przed koniecznością toczenia bitwy na planszy taktycznej z kilkoma oponentami, co automatycznie zwiększy liczbę wrażych maszyn do 12-18. W tym momencie jednak Twoje zwycięstwo i zdobycie ostatnich baz stanowi tylko kwestię czasu.

BITWY LĄDOWE

Przedstawiłem w zarysie przebieg działań wojennych, teraz pora zająć się bitwami taktycznymi rozgrywanymi na planszach symbolizujących powierzchnię planet. Bez względu na to, czy wybierzesz rozgrywkę „real-time", czy turową, powinieneś stosować te same zasady. Przede wszystkim, rzucaj do walki tyle robotów, ile tylko możesz. Na ogół jest to sześć maszyn, niemniej niektóre korporacje (takie jak TechWerks) mogą wystawić ich mniej lub więcej. I tak na ogół nieprzyjaciel będzie miał przewagę w sprzęcie, należy zatem rzucić na niego wszystko, co masz.

Podczas zwykłych patroli, względnie misji typu „exploration" niezwykle istotnym elementem batalii jest szybkie odkrycie pozycji przeciwnika. Jeśli dysponujesz samolotem, nie będzie z tym problemu, natomiast w przypadku pozostałych machin radzę zachować grę zaraz na początku Twej pierwszej tury, a następnie poświęcić kilka minut na „eksperymentalne" zbadanie mapy, wysyłając maszyny na wszystkie strony. Oczywiście, takich praktyk nie należy stosować podczas „prawdziwej" walki, bowiem w momencie napotkania przeciwnika wszystkie Twoje siły winny być zgromadzone w jednym miejscu, aby móc postawić zasłonę ogniową w czasie ataku nieprzyjaciela.

Przedstawiciele jednej korporacji zawsze są skupieni na określonym obszarze, zatem po odkryciu przynajmniej jednego ich pojazdu możesz być pewien, iż stamtąd nadejdą także pozostałe. Wyjątek stanowią misje specjalne, podczas których nieprzyjaciel może występować w kilku miejscach, na tym zresztą polega m.in. ich złożoność.

Podczas bitwy najprawdopodobniej będziesz musiał wielokrotnie stosować sztuczkę „load/save", jednak nie po to, aby osiągnąć jak najlepszy wynik, ale żeby w ogóle przeżyć. Podczas pierwszej tury, kiedy spotykasz przeciwnika, nawet poważnie ostrzelany zdoła z pewnością oddać kilka salw, a tego co słabsze Herce nie wytrzymają. Dlatego winieneś stać w największej odległości od niego, aby nie starczyło mu punktów akcji na użycie wszystkich rodzajów broni, jakie ma. Zalecane jest także, aby Twoje maszyny podczas działań defensywnych stały w równym rzędzie, tworząc linię. Jeśli zostawisz choć jednego robota z przodu, zostanie ostrzelany tylko on, prawdopodobnie ponosząc śmiertelne obrażenia. Metodą prób i błędów określisz maksymalny zasięg ruchu przeciwnika i wystarczy ustawić się na linii granicznej, aby złapać go w pułapkę.

Dodatkowy problem pojawia się, gdy stajesz wobec wojsk dwóch korporacji, z których każda ma ochotę na Twoja głowę. Wówczas możliwe są dwa rozwiązania. Po pierwsze, możesz próbować dotrzeć jak najszybciej do jednej z eskadr i zniszczyć ją, zanim druga zdąży jej na ratunek (nadchodzą z różnych stron!). Całkowite wyniszczenie jednego oddziału nie powinno zabrać Ci więcej, niż dwie tury, a wówczas będziesz mógł zwrócić się przeciwko następnemu oponentowi. Problem polega na tym, iż nie zawsze będziesz w stanie poruszać się dość szybko, aby zdążyć wykonać atak. Dlatego częściej stosowany jest wariant drugi, bierny, polegający na znalezieniu odpowiedniego miejsca i ostrzeliwaniu się po zauważeniu wroga.

Charakterystyka najcięższych robotów

DEMON - najszybsza maszyna z trzech tu wymienionych. Bardzo przydatna szczególnie w krajobrazie arktycznym, jednak jej uzbrojenie nie pozwala na skuteczne atakowanie pancerzy ciężkich pojazdów nieprzyjaciela. Sprawdza się za to podczas współpracy z Hadesem.

HADES - właściwy Herc do szturmu. Może przeprowadzać zarówno daleki ostrzał, jak i prowadzić ogień bezpośredni za pomocą działek 60 mm. Bardzo dobry w każdych warunkach, powinien stanowić trzon eskadry.

APOCALYPSE - zdecydowanie najpotężniejsza maszyna w grze, dysponująca niesamowitą siłą ognia, a to dzięki różnorodnemu uzbrojeniu. Podstawowym jej mankamentem jest niewielka ruchliwość, która może okazać się bardzo kłopotliwa, zwłaszcza, gdy pozostała część zespołu musi czekać na maruderów.

Koniecznie należy także wspomnieć o wpływie terenu, na którym rozgrywa się batalia, bowiem jest on dość znaczny. Najłatwiej toczyć bitwy na obszarach pustynnych, ewentualnie zalesionych. Nie stanowią one wielkiej przeszkody dla maszyn, dzięki czemu te ostatnie mogą poruszać się na pełnej prędkości. Nieco inaczej będzie podczas misji rogrywanej w arktyce (zwracam uwagę na różnicę między powyższą, a zaśnieżonym lasem, nie mającym tak negatywnego wpływu na Herce), która poważnie spowalnia wszystkie rodzaje uzbrojenia oprócz lotnictwa. Nawet najszybsze (i jednocześnie najlżejsze) roboty będą miały tu problemy, ale ze względu na niewielką siłę ognia nie polecam ich wykorzystania, jeśli dysponujesz silniejszymi, choć wolniejszymi maszynami. Dlatego też zlodowaciałe planety są doskonałe do obrony, przy której nie trzeba się dużo przemieszczać, za to trudne do zdobywania, nie pozwalając nawet rozwinąć formacji. Dodatkowe utrudnienie stanowią wzniesienia, na których dostanie się wymaga wykonania skoku zabierającego sporo punktów ruchu. Wszystkie te niedogodności należy brać pod uwagę podczas planowania bitwy.

Teraz parę słów chciałbym poświęcić ważnym misjom. Na początek zajmiemy się obroną kopalni. Będzie to dość często wykonywane zadanie, do tego uciążliwe, bowiem dla niego będziesz musiał zarzucić planowaną przez siebie operację. Aby przygotować się do defensywy, zgromadź roboty po tej stronie instalacji, z której nadejdzie przeciwnik. Podejdź nieco do przodu, aby między Twoimi żołnierzami, a bronioną strukturą była pewna odległość. To uniemożliwi wrogowi ostrzeliwanie jej, a w konsekwencji zniszczenie. Podczas ataku staraj się eliminować jednostki wyposażone w broń dalekiego zasięgu, szczególnie klasy MSI. Dla ułatwienia dodam, iż na ogół przenoszą ją czołgi oraz cięższe roboty. Za żadną cenę nie powinieneś pozwolić na zniszczenie instalacji; już lepiej poświęcić swoją maszynę.

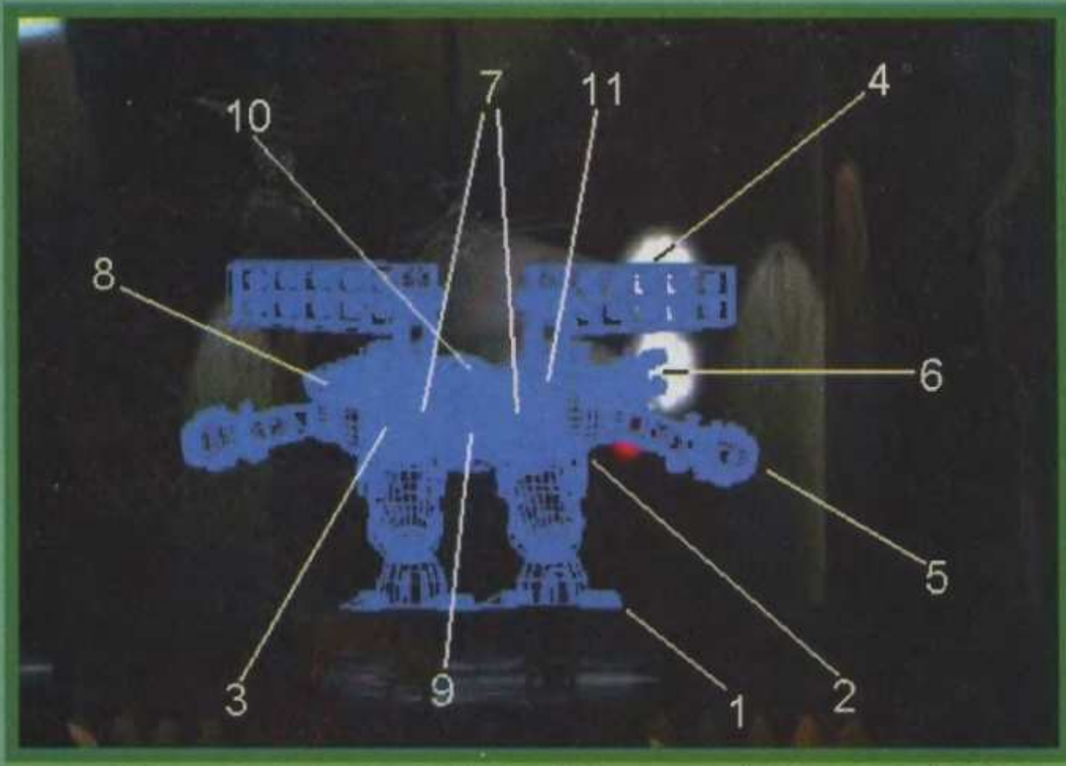
Atakowanie wrogiej bazy wyposażonej w działka 5 generacji jest trudne, gdyż wszelkie cyborgi wroga stoją wewnątrz kompleksu, chronione przez artylerię, której zasięg jest większy, niż Twojej najlepszej broni. Ich zasada działania jest następująca: pierwsze zostają wystrzelone pociski, które zatrzymują napastnika, mając największy zasięg. Potem do akcji wchodzą lasery, które usiłują zdjąć tarcze. Tylko wtedy, gdy im się to uda, zostaje odpalona reszta pocisków. Taka zasada działania wymusza poświęcenie pierwszego Herca, w celu wzięcia na korpus laserów. Następnie przed niego winny wskoczyć pozostałe maszyny, przyjąć na siebie resztę pocisków i zniszczyć wieżyczkę, zanim zdąży wyrządzić większe szkody. Ponieważ nie mają one zniszczonych tarcz, bateria nie wystrzeli już żadnych pocisków i będziesz mógł do niej strzelać bez przeszkód. Oczywiście, gdy zbliżysz się zbytnio do granicy bazy, do akcji ruszą cyborgi wroga i z nimi także będziesz musiał walczyć. Dlatego do akcji inwazyjnych polecam wyłącznie broń dalekiego zasięgu, taką jak MSI, Tribar czy działka 60 mm. Pozwala ona ostrzeliwać nieprzyjaciela z dużej odległości, zamiast przeprowadzać samobójczy szturm. Warto także zaznaczyć, iż jeśli zostawiłeś amunicję w którejś z komór podczas swojej tury, w czasie ruchu przeciwnika biodern, o ile tylko jest stabilny (tzn. nie został ostrzelany zbyt często), samowolnie otworzy ogień. Nierzadko jest to dużo skuteczniejsza droga, niż strzelanie w swojej kolejce.

* * *

To właściwie wszystko, co powinieneś wiedzieć, aby odnieść sukces. Życząc powodzenia w starciach z Hercami nieprzyjaciela, żegna

Piotr Bilski
„Alien"

Uzbrojenie i wyposażenie Herca



1. System kierowniczy, czyli mechanizm nóg lub gąsiennic maszyny. W znacznej mierze decyduje on o szybkości robota, czyli ilości punktów ruchu na turę. Najlepszy model, jaki udało mi się wynaleźć to UltimateDrive800.
2. Tarcze, czyli pola siłowe otaczające jednostkę. Chronią one przed utratą pancerza oraz uszkodzeniami kadłuba i ważnych podzespołów. Najlepszy odkryty przeze mnie model to HyperShield4000.
3. Sensory, czujniki odpowiedzialne za wykrycie przeciwnika na polu walki. W praktyce ich klasa ma wpływ na widoczność dookoła pojazdu. Najlepszy model, jaki wynalazłem, to OEGOmni.
4. Zaczepy na broń dalekiego zasięgu, na których należy montować rakiety oraz sprzęt rozpryskowy. Polecam tu szczególnie najlepszy THUDMsi, a także nieco słabsze PlasmaMsi, SaturatMsi czy AVSRocket.
5. Zaczepy na broń wspomagającą, na których najlepiej umieścić działa plazmowe, takie jak FusionWeb czy PlasmaWeb.
6. Zaczepy na broń do walki bezpośredniej, na których montujemy potężne działka rozpruwające pancerz z bliskiej odległości, takie jak 60 mm AccChainGun.
7. Podsystemy komputerowego wspomagania. Tu występuje tylko kilka luków (od 2 do 4), a istnieje sporo sprzętu, który można zamontować. Polecam przede wszystkim HyperDrive, który zwiększa ruchliwość maszyny, AdvNano, czyli układ naprawy uszkodzonych części i pancerza, AdvancedWeaponRecharge zwiększający częstotliwość ostrzału oraz ElecImg ułatwiający unikanie pocisków nieprzyjaciela. Jeśli zamierzasz atakować bazę, przydatny mogą okazać się także MineNeutralisator, czyli usuwacz min, MineScan umożliwiający zlokalizowanie pola minowego oraz CloakingDevice będący urządzeniem maskującym.
8. Pancerz, podstawowy element obronny, chroniący pojazd przed całkowitym zniszczeniem. Najlepszy, jaki znam, to ClrTm34.
9. Reaktor stanowi serce Herca i w sporym stopniu wpływa na szybkość ruchu. Bez dwóch zdań jest to najdroższy komponent, jednak bardzo przydatny i radzę nie oszczędzać na nim. Najlepszy odkryty przeze mnie to AMC2700.
10. Komputer decyduje o celności strzału oraz szybkości reakcji na atak nieprzyjaciela. Szczytem marzeń jest tu OmniLock.
11. System podtrzymywania życia pozwala przetrwać biodermom podczas bitwy. Im lepszy, tym mniejsze prawdopodobieństwo, iż pilot stanie się niestabilny, bądź umrze wskutek odniesionych ran. Najlepszy znany mi to UltiRegen.

SPECOPS

wymagania:
Pentium 166,
16 MB RAM,
Windows 95,
SVGA, CD-ROMx8

Zręcznościowa

producent:
Zombie
wydawca:
BMG Interactive
polski dystrybutor:
CD Projekt

SUPLEMENT

I. Rosja

Ogólnie: Pierwsza misja ma na celu zapoznać Cię ze sprzętem oraz taktyką. Nie jest trudna, jednak orientacja w terenie może sprawić niejakie kłopoty, podobnie jak wysadzanie celów. Warto przejść ją nawet dwa razy, aby poćwiczyć refleks i zręczność. Opozycja dysponuje zwykłymi karabinkami AK74, względnie RPK.

Proponowany skład: dwóch Rifleman bądź Rifleman i Grenadier.

Faza 1: Twoim zadaniem jest zniszczenie dwóch ciężarówek oraz radiostacji. Poruszaj się zgodnie ze wskazaniami kompasu, prawą stroną drogi. Gdy po lewej zauważysz jadącą ciężarówkę, przyspiesz i dotrzyj jak najszybciej do pierwszego budynku wroga (wygląda jak kuchnia polowa). Po likwidacji przeciwników ustaw na drodze satchel charge, ustawiwszy zegar na ok. 13 sek. Poruszając się wzdłuż drogi dotrzesz do drugiego pojazdu, stojącego w miejscu. Podłóż ładunek pod lewe koło z przodu. Radiostacja znajduje się w obozie, który musisz spacyfikować. Po prostu idź i niszcz.

Faza 2: Masz odnaleźć kadłub samolotu i po odzyskaniu danych, zniszczyć go. Idź zgodnie ze wskazaniami kompasu, zabijając Rosjan wychodzących zza drzew (głównie z lewej strony). Po dojściu do celu podejdź do dziobu samolotu i użyj data module key. Po wykonaniu transferu, podłóż w tym miejscu ładunek.

Faza 3: Idź pod górę i wykończ wrogów stojących między drzewami. Po chwili dojdziesz do małej doliny, na końcu której stoją oba działa. Uważaj na boki! Po zniszczeniu tychże pozostanie Ci tylko udanie się na miejsce zbiórki (po uprzednim powiadomieniu bazy przez radio).

II. Korea

Ogólnie: Tu już jest trochę trudniej. Warto nauczyć się korzystać z celowników, bo mogą być bardzo przydatne. Spodziewaj się wrogów wychodzących zza drzew. Uwaga na miny lądowe! Oprócz AK74 możesz napotkać transporter opancerzony, który należy wysadzić ładunkiem wybuchowym.

Proponowany skład: dwóch Rifleman lub Sniper i Rifleman.

Faza 1: Zlikwiduj posterunek graniczny. Nie zawracaj sobie głowy budką na wzgórzu, z której będą ostro strzelać, po prostu przebiegnij. Najpierw skieruj się w stronę mostu, omijając obóz. Broni go kilku ludzi. Po destrukcji skieruj się do kompleksu i zniszcz radar (taka kula na kółkach).

Faza 2: Najpierw zniszcz posterunek, polecam atak od lewej. Z prawej strony bramy znajdziesz dużo sprzętu. Skieruj się na prawo likwidując opozycję, zwłaszcza tę za beczkami. Uwaga, są wybuchowe! Spenetruj duże namioty, gdzie znajdziesz apteczkę. Idź według kompasu, aż dojdziesz do wieży i transportera. Skieruj się w lewo i zabij wrogów. W pobliżu stoją na osobnych stanowiskach dwa Migi 23. Po ich zniszczeniu udaj się wzdłuż pasa startowego na wschód, znajdziesz następne dwa, nieźle bronione.

Faza 3: Na początku znajdujesz się we wrogiej bazie. W pobliżu masz dwa Scudy. Podłóż ładunki dokładnie pod rakiety, gdyż to one są celem ataku (zniszczenie platformy nic Ci nie da). Aby dostać się do drugiej części obozu, musisz zlikwidować dwa transportery, które będą się ostrzeliwać. Po ich wysadzeniu będziesz musiał sobie poradzić z obroną dwóch ostatnich pocisków.

Faza 4: Wysadź pierwszy zbiornik z gazem, który masz pod ręką. Spacyfikuj wrogi obóz, na jego krańcu znajdziesz drugi zbiornik. Uważaj na drzewa, gdyż wśród nich, na wzgórzu, stoi snajper - postaraj się go zdjąć. Drogę wiodącą pod górę na zachód, do drugiej bazy, pokonaj jednym Rangerem, idąc lewą stroną i likwidując opozycję. Po zdobyciu pasażu wezwij skrzydłowego i powoli posuwajcie się do przodu. Na środku placu stoi radar, który trzeba zniszczyć. Uważaj na snajperów stojących za rogami budynków. Następnie idź drogą w dół. Obejdź długą budowlę z lewej strony, znajdziesz tam apteczkę. Trzeci zbiornik znajduje się na północny wschód od Twojej pozycji, chroniony przez trzech ludzi ukrytych za beczkami. Śmigłowiec przybędzie do lokacji w pobliżu miejsca startu, musisz się więc cofnąć.

III. Kolumbia

Ogólnie: Trudna misja, gdyż nie posiadasz snajperów. Będziesz musiał polegać na ACOG-u. Przeciwnicy stoją między drzewami, uzbrojeni w AK74, M60 oraz shotguny. Ci ostatni są bardzo niebezpieczni i muszą być szybko eliminowani z dużej odległości. Uważaj na miny porozstawiane na ścieżkach.

Proponowany skład: Grenadier i Reconaissance lub dwóch Grenadier.

Faza 1: Zaczynasz na nabrzeżu. Najpierw skieruj się na południe. Po zabiciu dwóch przemytników w baraku znajdziesz apteczkę i amunicję, które bardzo Ci się przy-

PRZEGLĄD DOSTĘPNEJ BRONI

Nazwa	Ilość amunicji w magazynku	Szybkostrzelność	Charakterystyka
M4	30	średnia	szturmowa wersja M16, podstawowe wyposażenie Rangers
M203	1	mała	granatnik podwieszany pod M4, bardzo przydatny w dżungli
M249	100	duża	karabin maszynowy o dużej szybkostrzelności (7 pocisków w serii) - bardzo skuteczny, lecz szybko pozbywa się amunicji
SSG	5	mała	karabin snajperski umożliwiający ostrzał z dużej odległości
MP5 SMG	30	duża	najszybsza broń w arsenale, jednak o niewielkim zasięgu
ITHICA-37	10	mała	shotgun ma dużą siłę rażenia, jednak ciężko coś z niego trafić
H&K G11	30	średnia	karabinek automatyczny porównywalny z AK74
RPG7	1	mała	wyrzutnia pocisków przeciwpancernych
AK74	30	średnia	podstawowa broń Twoich przeciwników porównywalna z M4
RPK	30	średnia	karabin maszynowy na podstawie AK74
M60	60	średnia	karabin maszynowy, dość uniwersalny

KOMANDOSI NA TWOICH ROZKAZACH

Nazwa	Uzbrojenie	Początkowy zapas amunicji (magazynki)	Teatry działań
Rifleman	M4	3	Rosja, Korea, Afganistan
Grenadier	M4 z M203	3/8	Wszędzie
Machine Gunner	M249	2	Wszędzie
Sniper	SSG	5	Korea, Honduras, Afganistan
Reconaissance	MP5 SMG	3	Kolumbia, Honduras
Close Quarter	ITHICA-37	3	Kolumbia

dadzą. Wróć na miejsce startu i posuwaj się na północ. Staraj się zapamiętać położenie żołnierzy wroga, zwłaszcza uzbrojonych w shotguny. Po długim marszu ścieżką dotrzesz do obozu wroga. Biegnąc, zlikwiduj opozycję. Pułkownik Marcos jest ubrany na szaro i ma kapelusz. Podejście do niego kończy misję.

Faza 2: Początek jest dość szybki. Omiń wieżyczkę strażniczą z lewej i wykończ dwóch wrogów stojących za drzewami z tej samej strony. Po prawej, za dużym drzewem przed mostem stoi gość z shotgunem. Wystrzel grenadierem w to drzewo, a pozbędziesz się natręta. Po drugiej stronie mostu w okopie po lewej siedzi dwóch gości, których trudno zabić. Staraj się trafić ich z dużej odległości, mile widziany granatnik. Po niezbyt długim marszu na południowy zachód dojdziesz do bazy wroga. Musisz zabić wartownika stojącego przy drzewie po lewej, ale trzymaj się z daleka od wież. Po zniszczeniu budynków zadanie jest wykonane.

Faza 3: Zaczynasz we wrogim obozie. Idź na zachód, niszcząc co się da. Po dojściu na skraj bazy, rzuć granat dymny mniej więcej na środek i wycofaj się. Idź na północny zachód, likwidując gościa z shotgunem oraz obsługę wieżyczki (trudne!). Po krótkim marszu i walkach, dotrzesz do drugiego posterunku. Oczyść go, a w okopie znajdziesz apteczkę. Posuwaj się dalej, likwidując wszystko, co się rusza. Na końcu długiej drogi spotkasz umiarkowaną opozycję oraz pułkownika Marcosa. Zabij go, a śmigłowiec wyląduje tuż obok.

IV. Honduras

Ogólnie: Ciekawa operacja, gdyż przeciwnik jest dobrze uzbrojony. Misja wymaga sporej zręczności, jednak snajper da sobie tu radę. Spodziewaj się M4 z granatnikami M203, M60, H&K G11 oraz AK74.

Proponowany skład: Sniper i Machine Gunner

Faza 1: Idź wzdłuż drogi, podbiegając do grenadierów lub zabijając ich z odległości. Szczególną uwagę zwróć na załogę wież strażniczych oraz okopów. Autobus stojący w poprzek drogi obejdź z prawej strony. Potem zejdź na dół i zbliż się do krawędzi terenu. Na skalnej półce nieco niżej stoją dwaj grenadierzy, których zabicie ułatwi Ci przejście tej drogi. Podążaj wzdłuż kolein, likwidując opór. Na końcu, w pobliżu bramy, którą masz zniszczyć, wyskakuje śmigłowiec, ale jeden strzał wystarcza, aby eksplodował.

Faza 2: Idź do przodu i zabij grenadiera. Następnie wdrap się na wzgórze po lewej (na północy) i posuwaj się na wschód. Nie angażuj się w walkę; po prostu idź wzdłuż drogi, która wkrótce skręci na południe. Zabij grenadiera przy silosie oraz żołnierzy na platformie nieco dalej. Zejdź na drogę, uśmiercając grenadierów przygodnie spotkanych. Gdy dojdziesz do obozu, zatrzymaj się i namierz samochód transmisyjny. Strzel w antenę, a dowódca sam wybiegnie Ci na spotkanie.

Faza 3: Kompleks przeciwnika znajduje się na północny zachód od miejsca startu. Atakuj od północy, okrążając bazę. Musisz się dostać na podest przy ciężarówce o wielkich kołach. W tym celu zlikwiduj wszystkich grenadierów, jacy Ci zagrażają. Wejdź na górę i skręć na dużą platformę. Tam wśród skrzyń siedzi posiadacz plutonu. Gdy go zaatakujesz, z tyłu wyskoczy śmigłowiec. Zdobądź pluton i pędź do śmigłowca.

V. Afganistan

Ogólnie: Dość trudna misja ze względu na liczebność nieprzyjaciela. Walka w mieście to nie przelewki, zwłaszcza gdy wróg posiada wyrzutnie RPG7, RPK, AK74, SSG oraz... czołgi.

Proponowany skład: Sniper i Machine Gunner.

Faza 1: Na początek chodzi o to, aby uniknąć czołgu. Skieruj się w prawo, a następnie wzdłuż ulicy w lewo. Po zabiciu wszystkich fanatyków na wschodzie zobaczysz zaminowane przejście. Przejdź właśnie tędy, następnie posuwaj się według wskazań kompasu. Wyrzutnia jest dobrze chroniona przez kilku ludzi w okopach, zalecam więc atak przy użyciu granatów oraz snajpera.

Faza 2: Po wyczyszczeniu dziedzińca wysadź bramę i udaj się na lewo po schodach. Tam znajdziesz pierwsze działko. Uważaj na snajpera na baszcie! Następnie wróć do bramy i tym razem idź w prawo. Tam znajdują się pozostałe działka.

Faza 3: Dość problematyczne zadanie, gdyż nie posiadasz kompasu. Idź cały czas dołem, uważając na obsługę wyrzutni oraz snajperów. Po dojściu do ambasadora uwolnij go i powiadom o tym bazę. Eskorta tegoż do maszyny jest dość trudna, gdyż jest on głupi jak but, jednak powinieneś dać sobie radę, bo w końcu jesteś już całkiem doświadczonym komandosem. To wszystko!

Piotr Bilski
„Alien"

Kilka porad przydatnych w czasie akcji

1. Kiedy obracasz się z wciśniętym shiftem, robisz to wolniej, precyzyjniej. W trybie snajperskim jednak efekt jest przeciwny, obracasz się szybciej. Jest to bardzo przydatne, gdy musisz szybko namierzyć biegnącego w Twoją stronę wroga.

2. Nie stój zbyt blisko wroga. Twój ostrzał jest wtedy całkowicie nieskuteczny, zwłaszcza gdy tamten leży.

3. Obserwuj stan amunicji i nie zapominaj o przeładowaniu, gdy jest ona już na ukończeniu. Nie ma nic gorszego, niż zmiana magazynka pod ostrzałem nieprzyjaciela z bliskiej odległości.

4. Nie oddalaj się za bardzo od swego skrzydłowego. Istnieje maksymalny zasięg łączności, którego przekroczenie uniemożliwi Ci zmianę komandosa. Wówczas musisz zawrócić.

5. Zwróć szczególną uwagę na miny. Leżą one zwykle na ścieżkach i drogach, ale zdarza się je spotkać także w kiepsko widocznych miejscach. Gdy zobaczysz komunikat „get down!", natychmiast stamtąd uciekaj.

6. Główny cel misji zawsze znajduje się na końcu drogi, wystarczy więc się jej trzymać, a na pewno się nie zgubisz.

7. Uważaj podczas przeskakiwania przez korzeń, wchodzenia do bunkra oraz pokonywania podobnych przeszkód terenowych. Wówczas żołnierz może niespodziewanie się potknąć i upaść, tracąc niepotrzebnie nieco sił.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

1. Co mam dać Apaczowi w indiańskiej wiosce?

2. Co zrobić, aby Ojciec Anselmo mnie nie wyganiał z klasztoru?

Kuba z Bobrownik

1. Jeśli masz na myśli strażnika, pilnującego namiotu wodza, to musisz mu dać gumę do żucia. Zdrapiesz ją nożem z drzewa.

2. Pierwszy raz Anselma spotkasz w zakrystii. Posadź papugę na konfesjonale, włóż świecę do świecznika i zapal. Następnie poproś o zawołanie brata Anselma w celu wysłuchania spowiedzi. Kiedy papuga będzie spowiadała się w Twoim imieniu, z zakrystii zabierz kwit bankowy i rewolwery ukryte w kufrze.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

1. Mam kłopoty ze znalezieniem trąbki, na której trzeba zagrać, aby żołnierz opuścił flagę? W nią z kolei ubrać się na pułkownik.

2. Do czego potrzebny jest dynamit? Co trzeba zrobić w jaskini za wodospadem i gdzie zasiać ziarna jęczmienia?

Mateusz Surowiec, Ropczyce

1. W lesie spotkasz Toma, który pracuje w gorzelni. Gdy mu pomożesz i przyniesiesz składniki whisky, otrzymasz w zamian wędkę. Przy jej pomocy wyciągniesz trąbkę wojskową.

2. Dynamit musisz użyć pod koniec gry, aby otworzyło się przejście od wodospadu. Rzut wykonasz będąc już w balonie. Wcześniej laskę dynamitu musisz użyć do wysadzenia sejfu w banku. Ziarno zasadź na cmentarzu, korzystając ze skonstruowanego kilofa. Podlej to chmurką i poczekaj aż wyrośnie. Następnie zabierz.

3 SKULLS OF THE TOLTECS

1. Jak uwolnić Byka z więzienia w Forcie Apaczy?

2. Co trzeba zrobić w ukrytym przejściu pod wodospadem?

3. Jak otworzyć sos tabasco?

Mariusz Łuba, Białystok

1. Więźnia uwolnisz przy pomocy klucza znalezionego u szeryfa.

2. Jako że jest to już końcowy fragment gry, troszkę dłuższy opis. Po tym jak stracisz swój balon, dobiegnij do drzwi i wejdź do środka. W pomieszczeniu znajdującym się na lewo od wejścia przekręć koło, otwierając jednocześnie cele. Tam znajdziesz kulę armatnią - weź ją i wróć na korytarz. Za ostatnimi drzwiami stoi szafa. Jej szuflady stanowią coś na wzór drabiny. Podłącz wąż do kurka w beczce i wychodząc przez okno przeciągnij go do otworu nad wrotami z prawej strony dziedzińca. Rzuć zapałkę na stertę książek polanych płynem łatwopalnym. W ten sposób pozbędziesz się dwóch strażników. Cofnij się na dziedziniec, gdzie użyj liny. Dotrzesz do armaty. Obróć ją i wystrzel kulę prosto w najwyższy punkt klasztoru. Armatę postaw w pierwotnej pozycji i zejdź na dół. Do końca jeszcze trochę, ale spróbuj sam.

3. Korkociągiem zdobytym od generała. Jest on połączony wraz z Gwiazdą Wolnego Meksyku zrabowaną Lardbelly'emu.

ACE OF VENTURA

Jak ułożyć panel kontrolny? Zamówiłem specjalnie poradnik, lecz jest tam tylko zdjęcie.

Michał Żurawski, Toruń

Zamieszczenie zdjęcia wydawało mi się na tyle słuszne, że powinno w zupełności wystarczyć do rozwiązanie tego problemu. Na zdjęciu widoczny jest końcowy efekt połączenia w formie czerwonej kreski. W rzeczywistości jest ona innego koloru. Cała zabawa polega na układaniu poszczególnych elementów począwszy od jednej strony (bez znaczenia której). Systematycznie zapalać się będzie kolejny element, a zadanie polega na dobraniu identycznego koloru (jest to kolor biały). Nie mogę Ci dokładnie poradzić, w jaki sposób to zrobić. Musisz pokombinować.

BEAVIS AND BUTT-HEAD IN VIRTUAL STUPIDITY

Kiedy chcę wyjść ze szkoły, jakiś łysy facet prowadzi mnie z powrotem do klasy. Pomocy!

Kuba z Bobrownik

Obok tablicy jest przepustka. Pokaż ją nauczycielowi i wyjdź na korytarz. Idź w prawo do umywalki. Z niej odklej gumę do żucia i wejdź do sali gimnastycznej. Skocz na trampolinę, a następnie na kozioł. Z kozła ponownie wskocz na trampolinę - wylądujesz na drabinie przeciwpożarowej. Wejdź na dach, podnieś kij i włóż go w wentylator. Podejdź do lewego krańca dachu. Musisz pluć na przechodniów. Jeśli 10 razy wykonasz to poprawnie, dostaniesz superflegmę. Nią musisz trafić w dyrektora (UWAGA! robisz to prawym klawiszem myszki, a nie lewym, jak dotychczas). Kiedy dyrektor wbiegnie do budynku, wskocz do szybu wentylacyjnego. Będąc na dole, idź w lewo, otwórz drzwi i już jest poza szkołą.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Jak pokonać Palladyna Maleka. Gdy nim walczę, po kilku zadanych mu ciosach ucieka i rzuca czar, przed którym muszę się teleportować. Gdy ponownie tam idę, drzwi od jego komnaty są już zamknięte.

Piotr Ruszkiewicz, Iława

Podczas swojej wędrówki spotkałeś zapewne mędrca, który opowiedział Ci o Voradorze, starym wampirze, któremu udało się kiedyś pokonać Maleka. To właśnie Vorador pomoże Ci, jeśli wezwiesz go, korzystając z pierścienia. Sam nie masz szansy pokonać Maleka (przynajmniej nikomu się jeszcze nie udało). Pozostałe Twoje pytania rozwieje rozwiązanie zamieszczone w numerze 2/98.

ECSTATICA 2

Skąd wziąć broń?

Kuba z Bobrownik

Broń znajduje się w wielu miejscach, między innymi w kuźni. Najlepsza ukryta jest jednak zawsze za kolorowymi drzwiami, do których najpierw trzeba zdobyć odpowiednie klucze.

ECSTATICA 2

Po zabiciu czarodziejki, idę do wieży z niebieskimi drzwiami. Tam zabijam czarodzieja i zbieram dwa magiczne przedmioty, idę do wróżki i tam teleportuję się do wróżki poza zamkiem. Gdzie mam dalej iść. Zostały mi do znalezienia środek magicznego kręgu i magiczny list. Jak pozbyć się stwora ze studni?

Adam Palimąka, Pajęczno

Zejdź do podziemi zamku. W jednej z komnat jest śpiący stwór. Są tam też 3 butelki. Weź jedną z nich i zanieś stworowi ze studni. Rozwiązanie zostało zamieszczone w numerze 8/97, tam też znajdziesz odpowiedzi na wszystkie trapiące Cię pytania.

LITTLE BIG ADVENTURES

W celu dowiedzenia się jak najwięcej o legendzie, poszłam do biblioteki. Tam jakiś chudy rudzielec powiedział, że książka na ten temat znajduje się w Departamencie Publikacji Ocenzurowanych i zaprowadzi mnie tam, jeśli zmienię smak miejscowej wody. Wyszłam z biblioteki, po czym przywłaszczyłam sobie motocykl (wcześniej zabijając jego właściciela). Pojechałam do Watch Tower i tu zaczęły się moje problemy. Jak zmienić smak tej wody?

Zoe, Kętrzyn

Udaj się do tawerny i sklepu. Dowiesz się o aptece na Wyspie Cytadeli. Tam właśnie będziesz mogła zakupić flaszkę syropu. Musisz więc zakupić bilet na prom. Sprzedaż prowadzi urząd znajdujący się na południu od głównej siedziby FunFrocka. Po dokonaniu zakupu biletu, popłyń na Cytadele i kup flaszkę z syropem. Dopiero wówczas na Wyspie Pryncypała powinnaś wziąć pojazd (nie musisz nikogo wcale zabijać) i jechać do wieży ciśnień. Tam stojąc na samej krawędzi wlej syrop do wody.

LITTLE BIG ADVENTURES

Gdy mam już flet i wodę z jeziora, jak mam dostać się na Pustynię Białych Liści?

Paweł Wodarczyk, Katowice

Musisz udać się na północno-zachodnią część Wyspy Pryncypała. Jest tam obóz wojskowy. Pozbądź się wartownika i weź samochodzik. Dostaniesz się do portu Belooga. Porozmawiaj z siedzącym nieopodal rybakiem i gdy powiesz mu astronomie, zabierze Cię na pokład. Po dopłynięciu na wyspę musisz wykonać wiele skoków, aby nie zginąć od kul wystrzeliwanych z wieżyczki.

SKAUT KWATERMASTER

1. Nie potrafię odczytać tablic z alfabetem Morse'a w kościele i zamku.

2. Jak użyć śrubokrętu, tokarki i złamanego pręta z furtki czołgu?

Dawid Rutka, Gliwice

1. Rozkodowanie tablic wykonasz korzystając z kartki otrzymanej od druha Czapli.

2. Wraz z żarem i palnikiem acetylenowym użyjesz to na samym końcu gry, by uwolnić Luizę. Rozwiązanie gry zamieszczone zostało w numerze 7/96.

W sprawie gry „Skaut Kwatermaster" dostałem też list od Agaty Murawskiej z Bydgoszczy. Lista przedmiotów, jaką podałaś, nie wystarcza na udzielenie podpowiedzi. Musisz napisać, co już zdążyłaś wykonać w grze.

SOŁTYS

Nie mogę wywołać dziadka ze dworu. Mam w kieszeni butelkę napełnioną w przydomowej fabryczce, kamień, papierosy i żarówkę. Przewróciłem już kolumnę i mam dostęp do ośmiu lokacji. Co mam zrobić?

Michał Staniewski

Daj pełną flaszkę, a później połaskocz dziadka Imka trzy razy piórem.

SOŁTYS

Co mam zrobić z kamykiem?

Damian Kubicki, Ostrów Wielkopolski

Nic, jest to przedmiot zbędny do ukończenia gry.

W kwestii „Sołtysa" otrzymałem także list od Seby z Bełżyc, ale z braku wystarczających informacji nie potrafię Ci pomóc. Rozwiązanie zamieszczone zostało w numerze 7/95 i tam szukaj odpowiedzi.

Arkadiusz Matczyński
e-mail: sos@sgk.com.pl

Skrzynka kontaktowa

ODPOWIEDZI

ALBION (nr 8/98)

1. Jak wiadomo, statek Toma pełen jest sklerotyków zostawiających w dziwnych miejscach notatki z kodami, karty itp. Fragmenty kodu potrzebnego do otworzenia drzwi są na trzech karteczkach. Sposoby otworzenia ukrytych pomieszczeń:

a) „code - note part 1" - w korytarzu za drzwiami, w których otwarciu pomaga robot należy skręcić dwa razy w lewo, wcisnąć czerwony przycisk, następnie szybko biec w podobny korytarz z prawej strony i wcisnąć przycisk.

b) „code - note part 2" - w pomieszczeniu z rzędem „szybkościowych" przycisków po otwarciu drzwi należy nacisnąć przycisk, który zmienił kolor na zielony (pierwszy z prawej).

c) „code - note part 3" - w dużym pomieszczeniu otwórz trzecie drzwi na prawo (licząc od drzwi, którymi się wchodzi) i wejdź na płytę. Po eksperymentach przy drzwiach można ustalić kod - 4312.

2. Nie jestem pewna, w którym miejscu lochów pojawił się problem. Opisany jest dość nieprecyzyjnie (w tych podziemiach ciągle się chodzi, zabija strażników i schodzi niżej!). Są dwie możliwości:

a) Na pierwszym poziomie właściwych lochów (tam, gdzie raczej wchodzi się po schodkach!) należy pójść do drugiej komnaty, wejść na płytę i szybko, uważając na ścigający płomień, przebiec na płytę przed drzwiami. Płyta zneutralizuje ogień, a drzwi się otworzą.

b) Sytuacja bardziej pasująca do opisu zachodzi dwa poziomy niżej. Wystarczy stanąć na płcie i czekać na niej aż otworzą się drzwi (najpierw po kolei będą zapalać się „pochodnie").

Joanna Rydzkowska

GOBLINS (nr 7/98)

Osiłkiem wejdź po pajęczynie, na której zawieszony jest pająk. Gdy będziesz na górze, pociągnij jedną z dwóch pajęczyn i podnieś pająka. Gdy zostanie on podniesiony, Elfem idź po pistolet, weź go i strzel w pająka na poduszce. Kiedy go trafisz, podniesie się, a Ty będziesz mógł zabrać poduszkę. Połóż ją pod tym pająkiem, który znajduje się pośrodku. Czarodziejem zaczaruj go. Wówczas wywar w butelce spadnie, weź go. Po wykonaniu tych czynności weź ponownie pistolet i idź do pająka wiszącego nad jaskinią. Strzel w niego, a gdy ten się uniesie do góry, pojawi się napis „Go" i kolejna plansza stanie otworem.

Alfa Cobra, Łazy

LOST VIKINGS (nr 8/98)

Poziom 15. można przejść w następujący sposób. Strzel Baelogiem z łuku (D) w przycisk, by położyć kładkę nad pierwszymi kolcami. Następnie Olafem podejdź najbliżej drugich kolców, Baelogiem stań za nim, a Erykiem weź jabłko i wskocz na półkę nad Olafem i Baelogiem, stamtąd zaś na kamień z łańcuchem. Gdy wspomniany kamień opadnie, musisz uważać, żeby Eryk nie został trafiony więcej niż dwa razy przez ognistą kulkę (zabiera ona dwie jednostki mocy za jednym strzałem). Najlepiej tego uniknąć skacząc. Następnie Baelogiem strzel (D) w kierunku kamienia, na którym stoi Eryk. Eryk na pewno nie uniknie jednego trafienia, więc ustaw go bliżej tego brzegu kamienia, znajdującego się przy gębie ziejącej ogniem, tak że po trafieniu Twój Wiking znajdzie się bliżej środka skały i w ten sposób nie spadnie na kolce. Później Baelogiem zejdź drabiną na dół i zabij przeciwnika z dzidą. Następnie zejdź Erykiem i rozwal mur głową (D). Potem udaj się nimi kolejną drabiną na dół, Erykiem rozwal mur złożony z szarych klocków, Baelogiem zabij przeciwnika z dzidą, wejdź po drabinie koło wyjścia i tam też zrób czystkę. Jeśli chcesz możesz też rozwalić Erykiem ścianę, za którą znajduje się tablica, przeciwnik z dzidą i jabłko, lecz nie jest to konieczne. Na tej dużej tablicy widnieją cztery znaki: skaczący ludzik, waga, żuk i berło z krzyżem. Gdy wejdziesz po drabinie koło wyjścia, zobaczysz po obu stronach korytarza przycisk i małą tabliczkę. Na górę prowadzi także drabina, tam też są guziki i tabliczki. Podchodząc do guzika i naciskając (S) zmieniasz wizerunki na tabliczkach. Aby można było zniszczyć ścianę blokującą wyjście, musisz ułożyć znaki na małych tabliczkach w taki sposób, jak widnieją na dużej, czyli: lewa strona-dół-waga, prawa-dół-ludzik, lewa-góra-pająk, prawa-góra-berło z krzyżem. Później wystarczy nacisnąć guzik przed wyjściem (S) i gotowe.

Rafał Zgadzaj, Katowice
Sławek Bretas, Sępólno Krajeńskie

PIRATES! GOLD (nr 8/98)

Twój problem polega na tym, że tuż przed pierwszą bitwą morską z piratami pojawia się pewnego rodzaju zabezpieczenie gry polegające na tym, że razem z piracką flagą (których jest kilkanaście rodzajów) pojawia się lista kilku piratów, a Twoim zadaniem jest właściwe rozpoznanie i przyporządkowanie odpowiedniego nazwiska do flagi. Gdy zrobisz to niewłaściwie, efekt jest już Ci znany. Pamiętaj, że od rangi pirata zależy wielkość statku, na którym pływa. Najlepiej po prostu sięgnąć do instrukcji.

Romuald Burczyk, Piła

TOMB RAIDER 2 (nr 7/98)

Odp. 4) Zacznijmy od miejsca, w którym znalazłeś zieloną kartę. Wyjściowe drzwi znajdują się przy suficie, musisz do nich dotrzeć. Następnie idź korytarzem, wpadniesz prosto do pokoju z zielonym slotem. Użyj karty, naciśnij szary przycisk znajdujący się vis'a'vis. Otworzą się nowe drzwi, biegnij do wody. Pływając na wprost znajdziesz wajchę. Otworzy ona kratę. Wypłyń na powierzchnię i zakończ level.

Karen Ripper, Zielona Góra

UNIVERSE (nr 7/98)

Aby wydostać się z mieszkania, musisz metalowym prętem uderzyć w guziczki znajdujące się przy drzwiach z prawej. Do tego użyj opcji „Attack". Jeśli to nie wystarczy, to napisz.

Luiz, Zabrze

YO! YOE! (nr 7/98)

Odp. 1) Nie trzeba rozwalać żadnego muru, tylko bossów, na których trafisz idąc do przodu.

Odp. 2) Ryb w wodzie raczej się nie da zniszczyć.

Odp. 3) W opcjach należy ustawić grę na dwóch graczy, podłączyć drugi joy, zaprosić kolegę i grać.

Luiz, Zabrze

PYTANIA

CHRONOMASTER

Nie wiem, co mam zrobić. Na początku byłem w forcie. Zdjąłem zbroję z nieboszczyka i zwinąłem flagi. Potem poleciałem do ogrodu. Ubrałem zbroję i porozmawiałem ze statuą. Wziąłem trzy kamienie porozrzucane po trawniku. Następnie poleciałem do miasta. Zabrałem laskę i szmatę leżące w miejscu lądowania. Poszedłem do pokoju ze śpiącym strażnikiem i wziąłem puszkę. Obejrzałem eksponaty wojenne w muzeum. Poszedłem korytarzem i wsiadłem do windy. Pojechałem na górę, gdzie stał strażnik. Porozmawiałem z nim i dowiedziałem się, że nie chce mnie więcej widzieć. Wróciłem w miejsce lądowania i poszedłem tunelem. Skoczek wykonał swoją powinność zostawiając mi bombę. Poszedłem do strażnika, a on mnie zastrzelił. Kiedy wrócę w okolicę bomby, to ona wybucha. Co mam zrobić?

Robert Majewski, Radom

FADE TO BLACK

Jestem w 5. etapie w piramidzie. Po wypuszczeniu ptaka w „Oracle room" nie wiem co robić dalej. Posiadam już kryształy: szary, żółty, pomarańczowy, czerwony, zielony. Brakuje mi niebieskiego. Gdzie go mogę znaleźć?

Adam Płotka, Gdańsk

FIFA '98

Na ostatnim ekranie, przed przejściem do samego meczu jest możliwość ustawienia pogody. Niestety, gdy wybieram np. deszcz czy śnieg, nie widzę tego na ekranie podczas samego meczu. Pomóżcie!

Shearer
z Drawska Pomorskiego

GUILTY

Kierując Jack T. Ladd'em, po wyskoczeniu oknem z celi, oblewam winem jednego z mnichów. Będąc nad brzegiem rzeki, zabieram mnichowi habit oraz kwiat. Przebieram się za nieszczęśnika, a z kwiata obrywam wszystkie płatki. Co mam robić dalej?

Adrian Muszyński, Szczecin

LIGHTHOUSE

Nie potrafię otworzyć sejfu w latarni morskiej (kod 5-18-28 nie działa). Nie mogę także otworzyć laboratorium w latarni morskiej, brak kodu. Jak należy kręcić gałką w sejfie, aby go otworzyć?

Ireneusz Góralski,
Wrocław

LORDS OF THE REALM

1. Nie mogę poradzić sobie z hodowlą krów i owiec oraz obsiewaniem pól. Proszę o jak najwięcej wskazówek na ten temat.

2. W oknie, gdzie przydziela się ludzi do określonych czynności np. do kopalni, w tej samej linii pojawiają się procenty, im więcej ludzi przydzielę, tym mniejsze są procenty i nie wiem co określają. Podobna sprawa jest z farmerami - też pojawiają się liczby, a obok nich krowy, owce lub zboże.

Mariusz Lesiakowski, Rędziny

REUNION

W jaki sposób buduje się czołgi?

Wojciech Ocylok, Chorzów

SHIVERS

Proszę podać kody na rozwiązanie zagadek. Nie potrafię poradzić sobie z warcabami chińskimi. Co oznaczają symbole na naczyniach?

Ireneusz Góralski, Wrocław

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: skrzynka@sgk.com.pl

TRIKI

PC

ARMY MEN

Wciśnij [Esc] i wpisz dowolne z poniższych kodów:
Succumb - przegranie misji
Triumph - wygranie misji
Omnisicient - przełączanie widoku
Pyromancer - włączenie przycisku eksplozji
Aeroballistics - wsparcie z powietrza
Invulnerable - nieśmiertelność
Paralysis - paralizator
Telekinetic - teleport
Plethora - pełno amunicji
Occultation - „stealth mode"
Kahuna - dodatki w postaci nieśmiertelności, ładunków wybuchowych, innego widoku

COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

Wpisz podczas gry 1982GONZO (jeśli nie zadziała, spróbuj GONZO1982). Wówczas uaktywniasz następującą kombinację klawiszy:
[Ctrl] + [I] - niezniszczalność (jesteś widziany, istnieje więc zagrożenie włączenia alarmu)
[Shift] + [X] - przenoszenie się w wybrane miejsce (należy wskazać komandosa, strzałkę ustawić w żądane miejsce i dopiero wcisnąć wspomnianą kombinację)
[Shift] + [V] - pokazuje obszar widzenia wszystkich Niemców
[Ctrl] + [Shift] + [N] - kończy misję

KODY:

Misja 01. Baptism of Fire
Misja 02. A quiet Blow-up - NS2B7
Misja 03. Reverse Engineering - NMD1T
Misja 04. Restore Pride - YDNCQ
Misja 05. Blind Trust - FS5TL
Misja 06. Menace of the Leopold - NT1WN
Misja 07. Chase of the Wolves - 7QVJV
Misja 08. Pyrotechnics - ZQ9XC
Misja 09. A Courtesy Call - GTPB8
Misja 10. Operation Icarus - E4CMY
Misja 11. In the Soup - 2GOPY
Misja 12. Up on the Roof - 2FHD3
Misja 13. David and Goliath - S4K4Y
Misja 14. D-Day kick off - ZT348
Misja 15. The End of the Butcher - S39PO
Misja 16. Stop Wildfire - P9IPY
Misja 17. Before Dawn - HTIM3
Misja 18. The Force of Circumstance - KSOXT
Misja 19. Frustrate Retaliation - TFCWB
Misja 20. Operation Valhalla - MFU48

F22 LIGHTNING 2

Przytrzymaj [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [Home] - by otrzymać nieśmiertelność.
Przytrzymaj [Ctrl] + [Alt] + [Shift] + Ins] - by uzupełnić paliwo i amunicję.

IMPERIALISM

Kliknij na glob, wciśnij [Ctrl] i wpisz PIPPIN. Dostaniesz wszystkie złoża, ale musisz je sam wydobyć, budując kopalnie.

INCOMING

Wpisz NUMBERONEDACRESTREET w głównym menu. Dzięki temu uzyskasz dostęp do „cheat menu".

INTERSTATE 76: NITRO PACK

Jako imię wpisz:
HOTAIR - balon
THETRUTHISHERE - ufo

LORDS OF MAGIC

[Ctrl + [\] przywołuje okno, w którym możesz wpisać:
Jackpot - dodanie 200 złota, kryształów
Marathon - 1000 punktów ruchu
Puff - dodaje smoka
Hocuspocus - wiedza i 1000 mana

MECHWARRIOR: THE TITANIUM TRILOGY

Poniższe ułatwienia działają z dodatkiem 3Dfx do Mercenaries, a także ze wszystkimi trzema częściami: Mechwarrior 2, Ghost Bear's Legacy i Mercenaries.
Przytrzymaj [Ctrl] + [Shift] + [Alt], a następnie wpisz:
su - nieśmiertelność (wł./wył.)
is - nielimitowana amunicja (wł./wył.)
it - wysadza aktualny cel
re - niszczy aktualny cel
in - daje „jump jets"
cr - nielimitowane paliwo do „jump jet"
li - pomyślny koniec misji

POWER CHESS

Jeśli masz pewność, że lada chwila przegrasz z komputerowym przeciwnikiem, wciśnij [Ctrl] + [Alt] + [Del]. Spowoduje to przejście do Windows. Wybierz „Zakończ zadanie" („End Task"). Wówczas program zapyta, czy chcesz zrezygnować. Wybierz „Nie". Kontynuuj to tak długo, aż program zostanie zamknięty (przeważnie trzy razy). Następnie możesz zrestartować Power Chess i zagrać raz jeszcze.

THE REAP

Wpisz poniższe hasła:
diesheepdie - rozpoczęcie gry z lepszą bronią
absolutenot - nieśmiertelność
sdivinorum - nieskończona liczba żyć
toughguy - silniejsi przeciwnicy

Kody:
Misja 2. qbkcbedb
Misja 3. cclcbudc
Misja 4. 5cmcb4fsb

TRIBAL RAGE

Podczas gry przytrzymaj jednocześnie [Shift] + [Ctrl] i dowolny z poniższych klawiszy:
[R] - odsłonięcie całej mapy
[V] - zwycięstwo
Z] - dodanie 1.000 kredytów

YO! JOE

Wpisz WELTRAUMKAKALAKEN podczas gry. Wówczas [L] lub [+] - nieśmiertelność.

AMIGA

TEARAWAY THOMAS

Wpisz TIMEFLIESLIKEABANAN - niezniszczalność.

TERMINATOR ARCADE

Najlepszy sposób na zabicie robota to strzał w szyję.

TEST DRIVE

Naciśnij jednocześnie klawisze [A] + [E] + [R] + [F] - otrzymasz dodatkowe życie.

TEST DRIVE 2

Wpisz podczas gry:
AERF - duże przyspieszenie, extra hamulce.
GASS - przeskok do końca poziomu ze świetnym czasem i wynikiem.
60 UTRAN - niespodzianka.

THEATRE OF DEATH

Jako kod wpisz SHED SOFTWARE - nieskończona ilość „air strike'ów".
Wpisz: I HOPE YOURE NOT CHEATING.

THEME PARK

1. Jako nazwisko wpisz LAMPORT. Wówczas podczas gry działają następujące klawisze:
[C] - mnóstwo gotówki
[Ctrl] + [Z] - wszystkie sklepy
[Alt] + [Z] - wszystkie atrakcje
[Shift] + [Z] - wszystkie ozdoby

2. Jako pseudonim (nickname) wpisz MIKE.
Wówczas działają:
[Z] - wszystkie atrakcje
[X] - sklepy
[C] - gotówka

3. Wciśnij [Alt] i napisz WKLCDNIŁSTIUQVAB - otrzymasz 5.000 $.

4. Jeśli jakieś urządzenie może zmieścić powyżej dwudziestu osób, to wejdź do jego menu (znak zapytania) i zmniejsz liczbę osób do jednego. Teraz kliknij prawym przyciskiem myszy na malutkiej ikonce ludzika (ale nie tam, gdzie zatrudniasz ludzi) i już do Twojego urządzenia może wejść ponad 6.000 osób!

5. Jako nazwę parku w SETUP NEW THEME PARK wpisz HORZA. Wówczas działają następujące klawisze:
[Ctrl] + [C] - dodanie pieniędzy
[Alt] + [Z] - wszystkie rodzaje urządzeń
[Ctrl] + [Z] - wszystkie sklepy
Gdy zacznie się strajk:
[F8] możesz rozpocząć negocjacje z pracownikami
[8] - negocjacje z dostawcami

6. Jeśli przy wejściu do parku postawisz dwóch strażników otrzymasz premię za bezpieczeństwo parku.

7. Gdy na trawie leżą śmieci, połóż na nich chodnik i zaraz go zlikwiduj prawym klawiszem myszki. Śmieci znikną.

8. Wybierz na początku gry Zamek Duchów i nie stawiając go nigdzie, wybierz opcję Restart. Będziesz mógł od razu postawić Symulator.

9. Po jakimś czasie gry sprzedaj swój park i kup park znajdujący się w tym samym miejscu co poprzedni - zarabiasz na tym pieniądze.

THUNDER BLADE

Wpisz swoje imię w „high score" jako CRASH. Wówczas klawiszem [Help] skaczesz na następny poziom.

THUNDERJAWS

Wciśnij [S] i prawy przycisk myszy - niespodzianka.

TIME RUNNER

Po zatrzymaniu gry wpisz:
LADYAWKE
HIGHLANDER
TERMINATOR.

TITANIC BLINKY

Podczas gry wpisz PARTYMIX, by otrzymać nieśmiertelność.

TOKI

Podczas gry wpisz KILLER. Wówczas działają następujące klawisze:
prawa [Amiga] - następny poziom
lewa [Amiga] - zmiana broni
[F1] - [F7] - zmiana poziomów
[F8] - koniec gry
[N] i [R] obracają widok kamery

TOP SECRET

W „high score" wpisz MOOG, a w czasie gry naciśnij klawisz [F10].

TORVAK THE WARRIOR

Wpisz się jako: „CHEAT". Teraz „FIRE" z klawiszami „F1", „F2", „F3", przenosi po poziomach.

TOTAL RECALL

Żeby uruchomić „CHEAT MODE" wpisz: LISTENTOTHEWHALES. Teraz w części Johnny'ego Caba wpisz JIMMYHENDRIX - dostaniesz nieograniczoną ilość energii.

TOWER ASSAULT

1. Na początku gry idź w lewy dolny róg ekranu - trochę szmalu i 1UP.

2. Na „Colony Ground Sector 4" idź w prawy górny róg planszy. Prześlizgnij się pomiędzy dwoma minami. Teraz stań przed górną miną (pierwsza od lewej) i przesuń się w górę, w stronę miny. Zostaniesz teleportowany do sekretnego pomieszczenia z kasą i życiami.

3. W sektorze 5 (zewnętrznym) idź również w prawy górny róg ekranu. Gdy trafisz do rozbitka (martwego), podejdź do niego, a dostaniesz „Tri - Laser".

4. Generatory, wirniki i inne uruchomisz, wchodząc na ich lewy, górny róg.

Kody do ciekawych miejsc:
FKBIMCEADDCAAADS
EPACSCECHDCAAADG
LAALLCECSDCAAADB.

Kody dla 1 gracza:
EPAISCEIDDCAAACP
FKBAMCEADDCAAAEK
LAASPCEISDCAAACA
HCBHICEIJDCAAADM.

TOYOTA CELICA

Na screenie z wnętrzem samochodu naciśnij dwukrotnie klawisz [C]. Spowoduje to przeskoczenie etapu, lecz nie przybędzie Ci czasu.

TRANSARCTICA

[Ctrl] + [Alt] + lewy przycisk myszy - „cheat menu".

TRANSPLANT

Wpisz hasło VVPWWIUQX - przeniesiesz się do 170 levelu i wszystko masz na maxa.

TRAPS'N'TREASURES

Na screenie tytułowym (zanim włożysz dyskietkę B) wpisz SCAMAGIC. Wówczas podczas gry wciśnij [P]. Jeśli wpiszesz podczas gry PKLABAUTERMANNP, otrzymasz dodatkowe życie.

Kody:
Jaskinia Czaszek - 52011413
Świątynia Inków - 312453000
Twierdza Piratów - 15204524

TROLLS

Po uruchomieniu gry wejdź do SOOLA POP. Gdy pojawi się GET READY pchnij dżojstik w górę, wciśnij [K] i strzel. Wówczas klawiszem [Enter] skaczesz po etapach.

TURRICAN

W „high score" wpisz BLUESMOBIL - 99 żyć i dużo rodzajów broni.

TURRICAN 2

Wejdź do menu muzycznego i wciśnij [4], aby zatrzymać muzykę. Po 10 sekundach wciśnij klawisze [2] i [Esc] dwa razy. Będziesz nieśmiertelny.

TV SPORTS: BASKETBALL

1. Zablokuj przeciwnika ciałem, aby podniósł piłkę do góry i nie miał do kogo jej podać. Możesz nawet trochę się odsunąć, a przeciwnik i tak się nie ruszy.

2. Najlepiej za 3 punkty rzuca Phoenix Suns.

EXCALIBUR

Kody:
LEVEL 02. ▲❑✖●●▲
LEVEL 03. ●❑✖●●▲
LEVEL 04. ❑✖▲▲✖●
LEVEL 05. ●✖●▲❑✖
LEVEL 06. ✖●▲❑●●
LEVEL 07. ❑❑●●✖▲
LEVEL 08. ●✖❑▲▲❑
LEVEL 09. ▲✖▲●❑▲
LEVEL 10. ▲●●❑▲✖
LEVEL 11. ✖❑❑✖▲❑
LEVEL 12. ●▲✖●❑●

Legenda:
❑ - kwadrat
▲ - trójkąt
✖ - X
● - kółko

W levelu 9. jest pulpit z dźwigniami. Przesuń 1, 3 i 4 od lewej w dół.
Kod na odnowę energii - zatrzymaj grę w dowolnym momencie i wciśnij trzy raz ▲ oraz 5 razy ❑.

(Robert Czerniejewski, Żary)

MOTORHEAD

Hasła do wpisania:
FRAGTIME - nowe samochody i trasy
TURBOMOS - nowa trasa
COWRULES - nowe samochody i trasy

(Adam Potyralksi, Zabrze)

NHL'98

Kody do wpisania w menu:
3RD - trzeci rodzaj koszulek
FREEA - dodanie autorów gry do listy zawodników w drafcie
(Adam Potyralksi, Zabrze)

PITFALL 3D

Hasła do wpisania:
PLAY MOVIES - filmiki
2DHARRY - postać w dwóch wymiarach
STEVECRANEME - 99 żyć

(Adam Potyralksi, Zabrze)

ROCK 'N' ROLL RACING

Chcąc uzyskać szybkie samochody i 990.000$, jako hasło wpisz „4HFT C0P0 5TJ!".

Kody:
Chem VI, B Class
- DR8R QQTX RS6M
Chem VI, A Class
- OBD8 QQRX SWJ!
Drakonis, B Class
- 7CB8 Q8T5 SWJ!
Drakonis, A Class
- ZCB8 Q8R5 SWJ!
Bogmire, B Class
- !CB8 Q8TD SWJ!
Bogmire, A Class
- KFBR Q8RD 92J!
New Mojave, B Class
- SFBR Q8TN 92J!
New Mojave, A Class
- JFBR Q8RN 92J!
NHO, B Class
- MFBR Q8SX 92J!
NHO, A Class
- CFYR Q8QX 5TJ!
Inferno, B Class
- LFYR Q8S5 5TJ!
Inferno, B Class
- BFYR Q8Q5 5TJ!

Jeśli chcesz zagrać Olafem, to przy wyborze gracza przytrzymaj [L] + [R] + [Select] i przewijaj tak długo obrazki graczy, aż zobaczysz Olafa. Jeśli chcesz zagrać w Inferno w „VS mode", to przy wyborze planety przytrzymaj [L] + [R] + [Select] i przewijaj tak długo, aż zobaczysz Inferno.

TRIKI

SUPER BOMBERMAN 2

Poniższe hasła ustawią wszystkie potrzebne wskaźniki bohatera na maxa:
Poziom 1. 1111
Poziom 2. 5462
Poziom 3. 6763
Poziom 4. 8784
Poziom 5. 6925

Kody:
Poziom 2-1. 4361
Poziom 3-1. 6442
Poziom 4-1. 3903
Poziom 5-1. 9564
Poziom 6-1. 7735

YOGI BEAR

Podczas wyświetlania tytułowego ekranu przytrzymaj: góra, prawo, dół, lewo, [Y], [B], góra, prawo, dół, lewo, [B], [Y], góra, prawo, dół. Efektem tego będzie możliwość zmiany poziomów.

YOSHI'S COOKIE

Sposób na trudniejszą grę. Przełącz „Mode" na COM. Wówczas na kontrolerze pierwszym wciśnij [L] + [R] + [X] + [Start]. Jeśli usłyszysz słowo „Yoshi", znaczy, że wszystko wykonałeś poprawnie.
Sposób na zmianę poziomu. Na tytułowym ekranie wybierz „Action Mode" i wciśnij [Start]. Liczbę rund ustaw na 10, szybkość na dużą i muzykę na off. Na drugim kontrolerze wciśnij [L] + [R] + [Select] + [Start]. Jeśli i tu usłyszysz „Yoshi" znaczy, że trik działa.

YS III: WANDERERS FROM YS

Rozpocznij i zapisz grę, następnie naciśnij [Reset] i poczekaj, aż pojawi się logo „American Sammy" i wyświetli się na całym ekranie. Wówczas naciskaj: góra, dół, góra, dół, [Select], [Start] na kontrolerze drugim. Musisz to wykonać, zanim logo zniknie. Wybierz „Continue" i naciśnij [Select], by wyświetlnić kolejne menu. Wówczas wciśnij [Start] na kontrolerze drugim. Powinien pojawić się napis „Debug", jeśli wszystko wykonałeś poprawnie. Efektem będzie nieśmiertelność.

Zebrał i opracował:
Arkadiusz Matczyński
e-mail: triki@sgk.com.pl

WEB NEWS

WWW

W tym miesiącu wszystkiego po trochu, choć przeważa tematyka filmowa, a szczególnie science-fiction. niestety, dość niemrawo przysyłacie swoje typy do Web News - czyżby wakacyjna pora nie sprzyjała surfowaniu po sieci? A może „dziś ciekawych stron już nie ma"? Tak czy siak, nie ma tym razem „namiaru miesiąca", nie ma też nagrody. Gorąco za to polecam odwiedziny na polskiej stronie Grand Prix 2 - jest ona obowiązkowym przystankiem dla miłośników tej starej gry.

ManJAk

Polish Grand Prix 2 Page

http://gp2.blurpy.eu.org/

Grand Prix 2 to gra niemłoda, ale wciąż jara, rzec można - klasyka; witryna ta przeznaczona jest dla polskojęzycznych fanów GP2. Autor zawarł na niej wiele dodatków - między innymi edytory tras, kokpitów, a także spory zestaw dodatkowych tras do gry. Ponadto ściągnąć stąd można sprawdzone ustawienia wozu oraz najciekawsze... kraksy zarejestrowane przez graczy. Początkującym z pewnością pomoże obszerne FAQ.

WFRP

http://rpg.valhalla.com.pl/warhammer/

Witryna poświęcona jednej z najpopularniejszych gier role-playing w klimatach fantasy - Warhammerowi. Nie da się ukyć, że wykonana została z godnym podziwu rozmachem: gracze znajdą tu gotowe scenariusze przygód, opowiadania na podstawie sesji RPG, rozszerzenia standardowych zasad a nawet sporą galerię obrazów fantasy. Wśród tych ostatnich podziwiać można dzieła takich twórców, jak Boris Vallejo czy Chris Achilleos, a także całkiem udane próby rodzimych artystów.

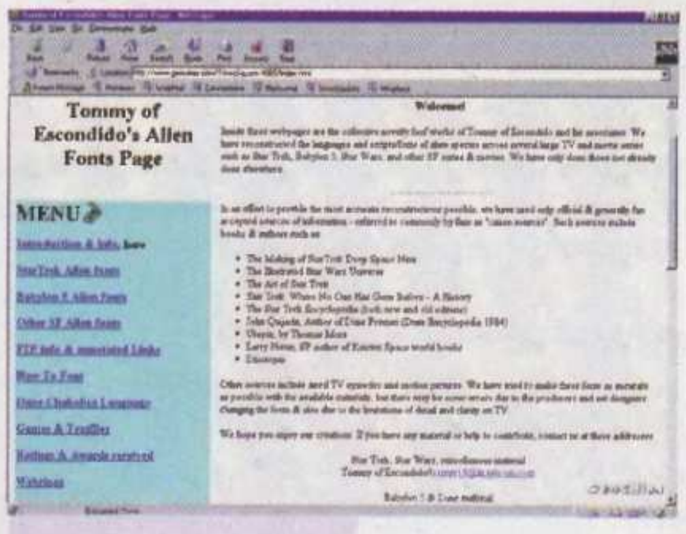
Trainspotting

http://www.trainspotting.topnet.pl/

Strona ta poświęcona jest kontrowersyjnemu filmowi traktującemu o uzależnionej od narkotyków i alkoholu młodzieży - Trainspotting. Ubogą zawartość merytoryczną w pełni rekompensuje bogata galeria, zawierająca zestaw kilkudziesięciu screenów z filmu. Twórca witryny obiecuje szybkie rozszerzenie jej o dział linków oraz wzbogacenie części informacyjnej. Niestety, na razie witrynę obejrzeć mogą wyłącznie posiadacze przeglądarki IE4.0.

Alien Fonts

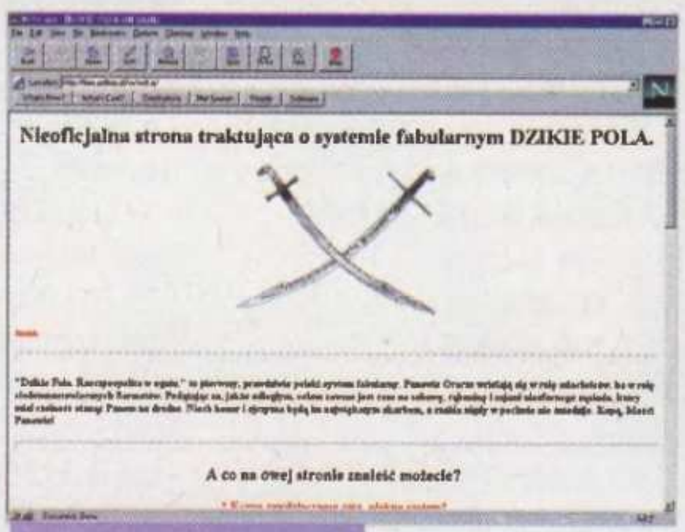
http://www.geocities.com/TimesSquare/4965/



Coś dla miłośników filmów i powieści science-fiction, którzy lubią przenosić fantastyczne światy na ekran swojego komputera. Strona zawiera zbiór fontów true type nawiązujących do klasycznych dzieł gatunku - w tym Star Trek, Babylon 5, Star Wars, Star Gate i Dune. Ponadto warto zwrócić uwagę na sekcję FTP, gdzie znajduje się mnóstwo programów freeware i shareware, mogących przydać się rasowym fanom sf.

Dzikie Pola On Lajn

http://free.polbox.pl/w/wokaj/



Jednym z najciekawszych, choć niedocenionych polskich systemów role-playing są Dzikie Pola autorstwa Jacka Komudy i nimi właśnie zajął się autor tego serwisu. Znajdują się tu informacje o występujących w grze postaciach, a także o broni - zarówno palnej, jak i białej. Ponadto początkujący gracze mogą zapoznać się z poradnikiem „jak nie zginąć na pierwszej sesji", a nawet nauczyć się paru sarmackich pieśni.

Aliens Page

http://www.kki.net.pl/~grey666/

Amatorska strona, której autor jest zagorzałym wielbicielem kultowego filmu Aliens („Obcy: decydujące starcie"). Jej zawartość to przede wszystkim ogromna galeria zdjęć z filmu, a także ilustrowana encyklopedia broni i sprzętu kosmicznych marines. Dodatkową ciekawostkę stanowi sekcja zawierająca postery reklamowe Aliens. Podobnie jak w przypadku poprzedniej witryny, tak i tu autor obiecuje ciągły jej rozwój.

Windows 98 - wsiadać czy nie?

Premiera **Windows 98** nareszcie za nami. Pierwsze tysiące egzemplarzy znalazły już swoich nabywców, choć jak na razie są to głównie nabywcy z zachodu. W Polsce zlokalizowana wersja **Windows 98** ma pojawić się na początku września, czyli za dwa tygodnie licząc od chwili, kiedy piszę te słowa. Zanim to jednak nastąpi, już teraz, na podstawie angielskojęzycznej wersji, można powiedzieć co nowego ze sobą przyniósł prawdopodobnie ostatni już system z tej serii.

Wybór instalacji

Do wyboru możliwe są trzy rodzaje instalacji.

1. Windows 98 jako jedyny system operacyjny. Instalacji dokonujesz na „czystym" dysku, dzięki czemu nie musisz martwić się o ewentualne „wyjątki krytyczne" mogące pojawić się w trakcie pracy systemu. Jest też okazja do zrobienia porządku w swoich zbiorach.

2. Windows 98 jako aktualizacja do ***Windows 95*** i ***3.1x.*** Ta możliwość przeznaczona jest dla każdego, komu nie chce się instalować na nowo posiadanych dotychczasowych programów. Zaletą jest możliwość odinstalowania **Windows 98**, w przypadku gdy nie spełni on Twoich oczekiwań, natomiast wadą jest fakt, że praca z dwoma systemami „nałożonymi" na siebie nie zawsze będzie gwarantować poprawne działanie.

3. Windows 98 jako następny system. W tym przypadku możesz śmiało posiadać nawet trzy systemy: ***Windows 95***, ***NT 4.0*** i **Windows 98**. Wszystko będzie działać bez żadnego problemu, pod warunkiem, że każdy system będzie zainstalowany w osobnym katalogu. Jeśli jednak będziesz chciał, żeby dotychczasowe aplikacje wykorzystywane były przez wszystkie systemy, to będziesz musiał się nieźle nagimnastykować, aby powpisywać odpowiednie ścieżki.

Instalacja

Instalacja ma ten sam charakter, co w przypadku ***Windows 95***, jednak jej przebieg jest o wiele wygodniejszy od poprzednich wersji. Sprowadza się w zasadzie do odpowiedzi na kilka pytań na samym początku i późniejszej obserwacji, jak cały proces postępuje. W jej trakcie kilkakrotnie nastąpi automatyczny re-start komputera. W zależności od posiadanego sprzętu, czas instalacji wynieść może nawet 1 godzinę. Warto także zaznaczyć, że przy pytaniu o katalog docelowy, w którym ma zostać zainstalowany system, należy się upewnić, czy instalujesz tam, gdzie chcesz. Jeśli wybierzesz katalog z istniejącym już systemem, to zdecydujesz się na upgrade. Wybór innego doinstaluje jako kolejny system.

Plug and Play

Pierwszą próbą Windowsa jest zawsze instalowanie urządzeń typu Plug and Play. O ile poprzednia wersja systemu nie radziła sobie zbyt dobrze z tym elementem, tak w tym przypadku nie można narzekać. Zdarzają się oczywiście wyjątki, lecz system jest wyposażony w naprawdę dużą ilość sterowników do różnych urządzeń, do których dobiera właściwie przerwania i pozostałe zasoby komputera. Urządzenia nie posiadające możliwości Plug & Play oraz te, dla których zabrakło sterowników w systemie, instaluje się przy pomocy ikony „Dodaj nowy sprzęt" z „Panelu sterowania.

Poprawiony 95?

Po poprawnym zainstalowaniu wszystkich urządzeń pora się rozejrzeć. Na pierwszy rzut oka niewiele się zmieniło, zwłaszcza jeśli używałeś programu Internet Explorer z aktywnym pulpitem. **Windows 98** ma bowiem już go wbudowanego w wersji 4.0. Istnieje jednak możliwość nie instalowania go, więc gdy wolisz np. Netscape Communicator, to nic nie stoi na przeszkodzie. Jest jednak pewien haczyk. Jeśli nie zdecydujesz się na zainstalowanie Internet Explorera, to nie będziesz mógł skorzystać z opcji Windows Update. Opcja ta pozwala na automatyczną aktualizację komponentów systemu do najnowszych wersji dostępnych na stronie Microsoftu. Jeśli więc z konieczności, czy też z dobrej woli zdecydujesz się na nie, a nie cierpisz aktywnego pulpitu, to nie musisz się martwić, istnieje bowiem możliwość jego wyłączenia i dostosowania eksploratora Windows do swoich potrzeb.

Windows 98 posiada wbudowany MSPlus! Nie trzeba się zatem martwić o utratę ulubionych Themesów. Nie musisz także zabiegać o DirectX, gdyż standardowo zainstalowany jest on w wersji 5.0. Chociaż niedługo może się okazać, że wymagany będzie DirectX w wersji 6.0, której już pierwsze bety ujrzały światło dzienne.

Energooszczędność

Powszechnie wiadomo, że włączanie i wyłączenie komputera przyczynia się do szybszego zużywania jego podzespołów. ***Windows 95*** pozwalał już na oszczędzanie energii, bez konieczności wyłączania komputera. Jego następca robi to jeszcze lepiej. Oprócz możliwości wyłączenia monitora i dysku twardego można także przejść w tryb oczekiwania, który przestawia w tryb uśpienia także zegar taktujący procesor.

Internet

O przeglądarkach już pisałem, więc kilka słów o samym połączeniu. Dokonuje się ono przy pomocy kreatora „Dial-Up Networking" znanego z poprzedniej wersji systemu. Oczywiście, pamiętać należy najpierw o zainstalowaniu właściwych składników sieci, by ustrzec się komunikatów w stylu „Połączenie nie doszło do skutku. Nie uzgodniono protokołów sieciowych". Przypomnę tylko, że składniki, takie jak karta Dial Up i protokół TCP/IP są niezbędne.

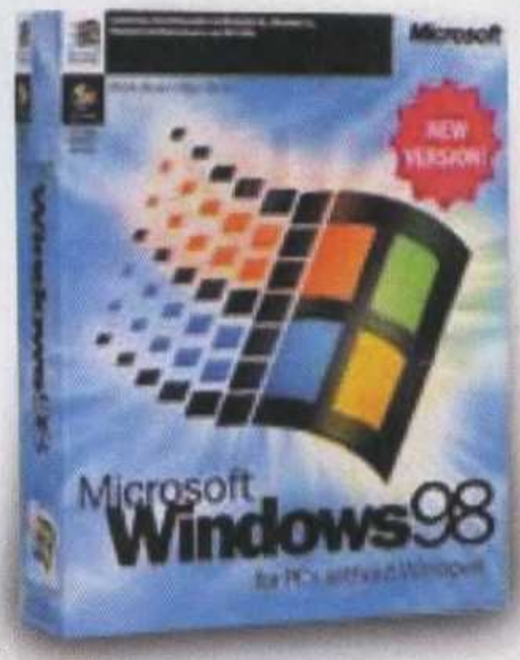
Mając już właściwie skonfigurowane połączenie z Internetem, wypadałoby czymś odbierać i wysyłać pocztę. Może to zrobić np. Netscape czy Internet Explorer. **Windows 98** ma wbudowany program Outlook Express doskonale nadający się do tego celu. Można np. skonfigurować kilka kont, a także ściągać grupy dyskusyjne.

Gra czy nie gra

Nie powinno być większych problemów z grami, które działały pod ***Windows 95***. W wersjach testowych, np. Beta 3, zdarzały się przypadki, że nie chodziły gry ***Blizzarda*** (Diablo, Starcraft), ale w pełnej wersji tego typu kłopotów już nie ma. W sporadycznych przypadkach, przy nie działaniu oryginalnej wersji gry, należy sprawdzić na stronie jej producenta czy nie pojawił się dodatkowy patch. Dzięki zaimplementowaniu DirectX 5.0 wszystkie gry korzystające z tej i wcześniejszych wersji odpalały się bez żadnych zgrzytów.

Bezpieczeństwo

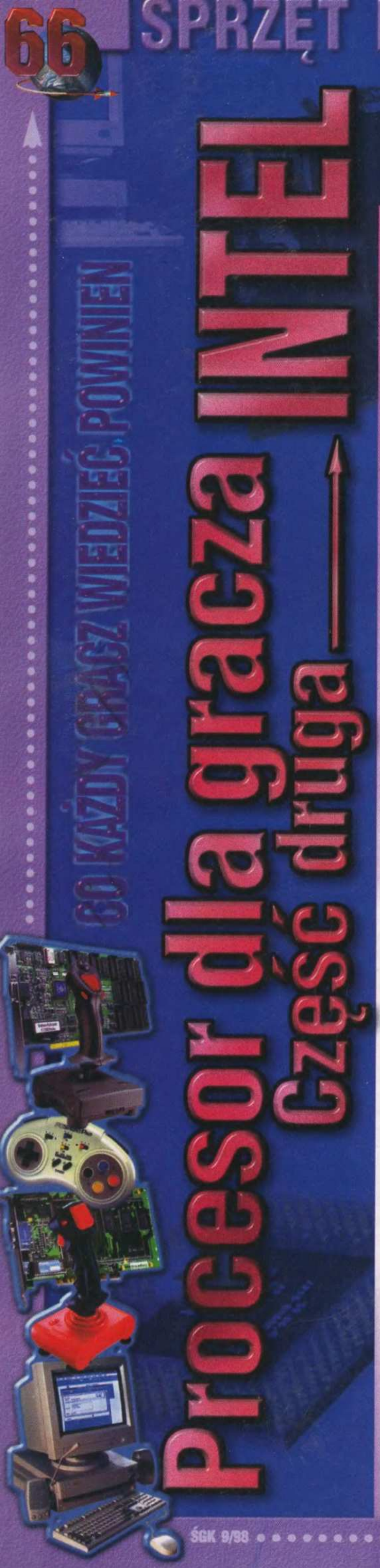
Windows 98 trudno nazwać bezpiecznym systemem. W porównaniu z ***Windows 95*** posiada ulepszony system zabezpieczania hasłem i rozszerzony system alokacji plików (FAT32). Nie wykonano jednak daleko idących zmian, które przyczynić by się mogły do nazwania go systemem „bezawaryjnym", jakim jest choćby ***Windows NT***. Stąd też tam, gdzie dostęp do danych musi być zabezpieczony przed innymi użytkownikami, **Windows 98** się nie sprawdzi. Jednak dla prywatnego użytkownika stanowi z pewnością dobry wybór.



Podsumowanie

Windows 98 na dobrą sprawę posiada wszystko, co potrzebne jest graczom do zabawy. Obsługuje nawet technologię pukającą do naszych drzwi - DVD. Zawiera też niezbędne narzędzia do internetu. Niemniej z pewnością bardziej jest to ulepszony ***Windows 95***, niż zupełnie nowy Windows. Dlatego przesiadkę polecam głównie tym, którzy narzekają na kłopoty z dotychczasowym system, a reinstalacja Windowsów jest u nich na porządku dziennym. Jeśli natomiast nie masz powodów do narzekań, to na razie wstrzymaj się i poczekaj na kolejne poprawione wersje **Windows 98**, które z pewnością wkrótce się ukażą.

Arkadiusz Matczyński

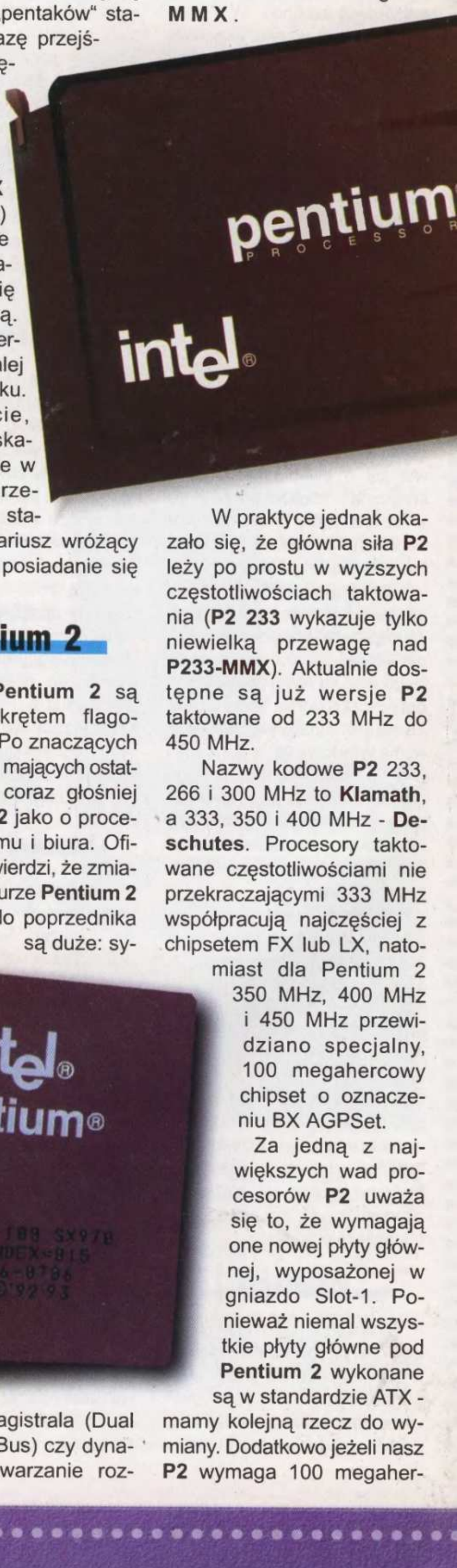


Zgodnie z zapowiedzią sprzed miesiąca, dzisiaj na warsztat weźmiemy producenta procesorów, którego miłośnikom komputerów nie trzeba chyba przedstawiać: chodzi mianowicie o firmę **Intel**. Będąc niezaprzeczalnym liderem w produkcji układów procesorowych i autorem standardu, **Intel** sprzedaje dziś najwięcej procesorów i choć oprócz zwolenników ma też sporo przeciwników, trzeba się pogodzić z tym, że jest to potentat dyktujący większość warunków na rynku kości zgodnych z architekturą x86.

Pentium

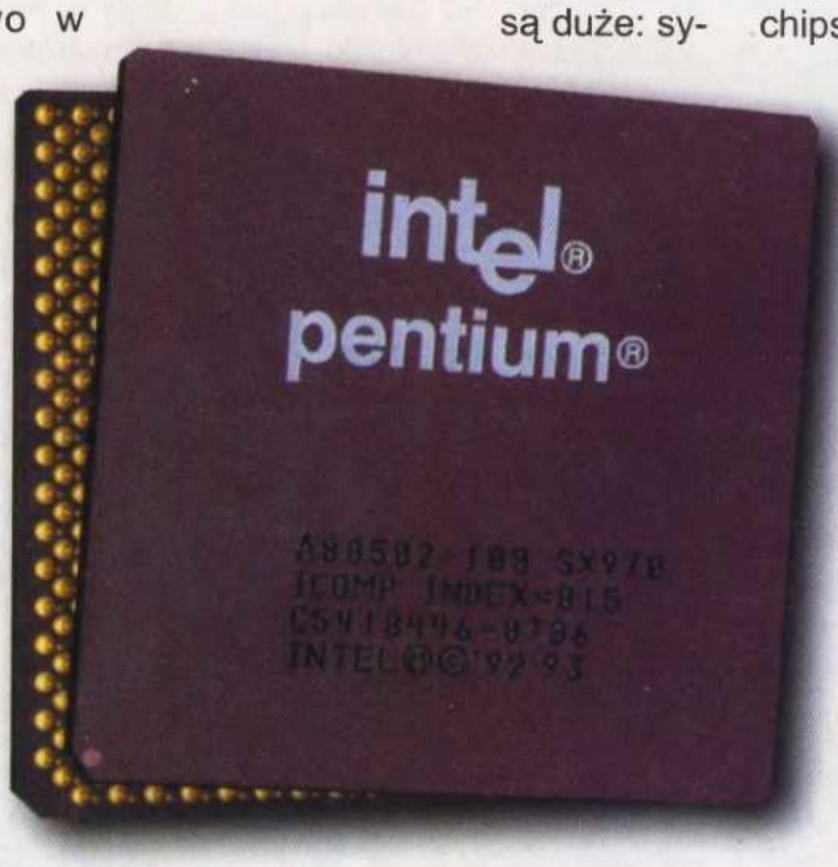
Procesory **Pentium** stanowiły nie lada przełom technologiczny - porównywalny do tego mającego miejsce podczas przesiadki z **386** na **486**. Oferując podwojenie wydajności w stosunku do przeciętnych procesorów **486**, **Pentium** podbiło świat w zaskakującym tempie. Ponieważ wszystko to działo się kilka lat temu (a kilka lat dla procesora to naprawdę dużo) dziś wszyscy hardcorowi gracze posiadający wczesne modele Pentium (nie wspominając o **486**) powinni poważnie rozważyć jedną z dwóch możliwości: albo dokonać upgrade'u procesora, albo pomyśleć o przejściu na zawodowstwo w szydełkowaniu. To oczywiście żart - i to mało śmieszny dla wszystkich, którzy utkwili gdzieś na poziomie **P75**. Prawda jest niestety taka, że większość współczesnych gier ma zdefiniowane minimalne wymagania na poziomie **P166**, a o tym, co zapewnia spełnienie minimalnych wymagań nie trzeba raczej nikogo informować.

Tak czy inaczej procesory **Pentium** nie są już dziś produkowane i zdobyć je można wyłącznie „z drugiej ręki". Coraz trudniej także o **Pentium MMX** - następcę poczciwych „pentaków" stanowiącego fazę przejściową pomiędzy tradycyjnym **Pentium** a **Pentium 2**. Posiadacze **P-MMX** (166, 200, 233) mają jeszcze chwilę na nacieszenie się swą zabawką. Pesymiści twierdzą, że najdalej do końca roku. Rzeczywiście, wszystko wskazuje na to, że w 1999 roku rzeczywistością stanie się scenariusz wróżący przymusowe posiadanie się na...



Pentium 2

Układy **Pentium 2** są aktualnie „okrętem flagowym" **Intela**. Po znaczących obniżkach cen mających ostatnio miejsce, coraz głośniej mówi się o **P2** jako o procesorze dla domu i biura. Oficjalnie **Intel** twierdzi, że zmiany w architekturze **Pentium 2** w stosunku do poprzednika są duże: synchroniczna magistrala (Dual Independent Bus) czy dynamiczne przetwarzanie rozkazów (Dynamic Execution) to tylko niektóre z wprowadzonych ulepszeń. Poza tym oczywiście pełna kompatybilność wstecz i zaimplementowana technologia **MMX**.

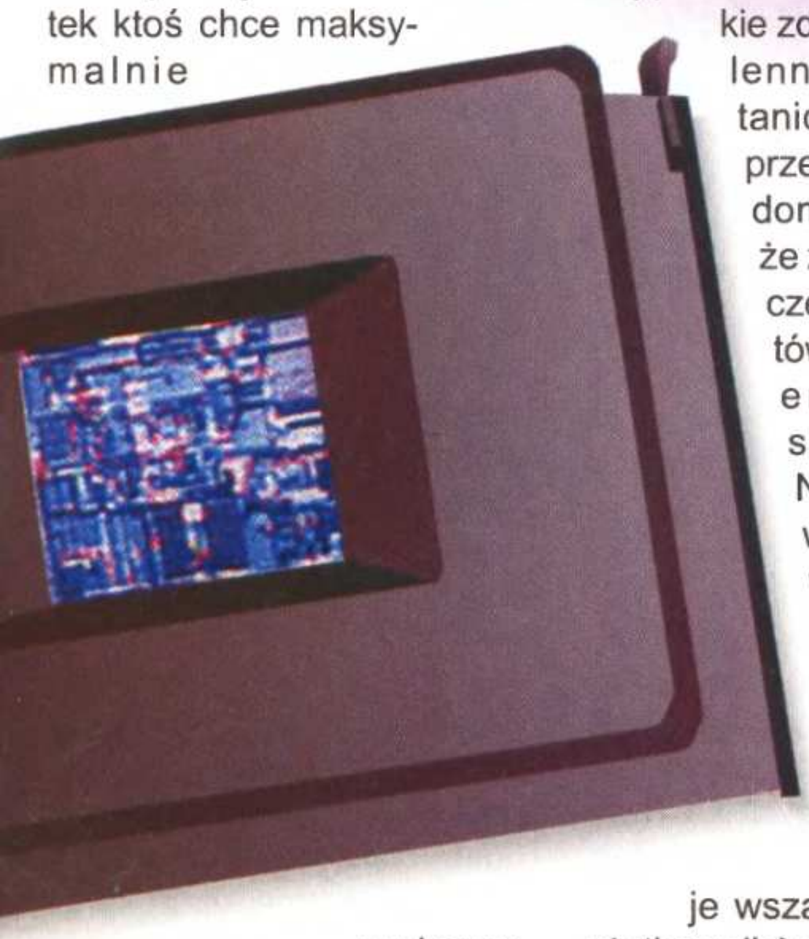


W praktyce jednak okazało się, że główna siła **P2** leży po prostu w wyższych częstotliwościach taktowania (**P2 233** wykazuje tylko niewielką przewagę nad **P233-MMX**). Aktualnie dostępne są już wersje **P2** taktowane od 233 MHz do 450 MHz.

Nazwy kodowe **P2** 233, 266 i 300 MHz to **Klamath**, a 333, 350 i 400 MHz - **Deschutes**. Procesory taktowane częstotliwościami nie przekraczającymi 333 MHz współpracują najczęściej z chipsetem FX lub LX, natomiast dla Pentium 2 350 MHz, 400 MHz i 450 MHz przewidziano specjalny, 100 megahercowy chipset o oznaczeniu BX AGPSet.

Za jedną z największych wad procesorów **P2** uważa się to, że wymagają one nowej płyty głównej, wyposażonej w gniazdo Slot-1. Ponieważ niemal wszystkie płyty główne pod **Pentium 2** wykonane są w standardzie ATX - mamy kolejną rzecz do wymiany. Dodatkowo jeżeli nasz **P2** wymaga 100 megaher-

cowej magistrali, to najprawdopodobniej trzeba zmienić także pamięć. Jeśli na dodatek ktoś chce maksymalnie



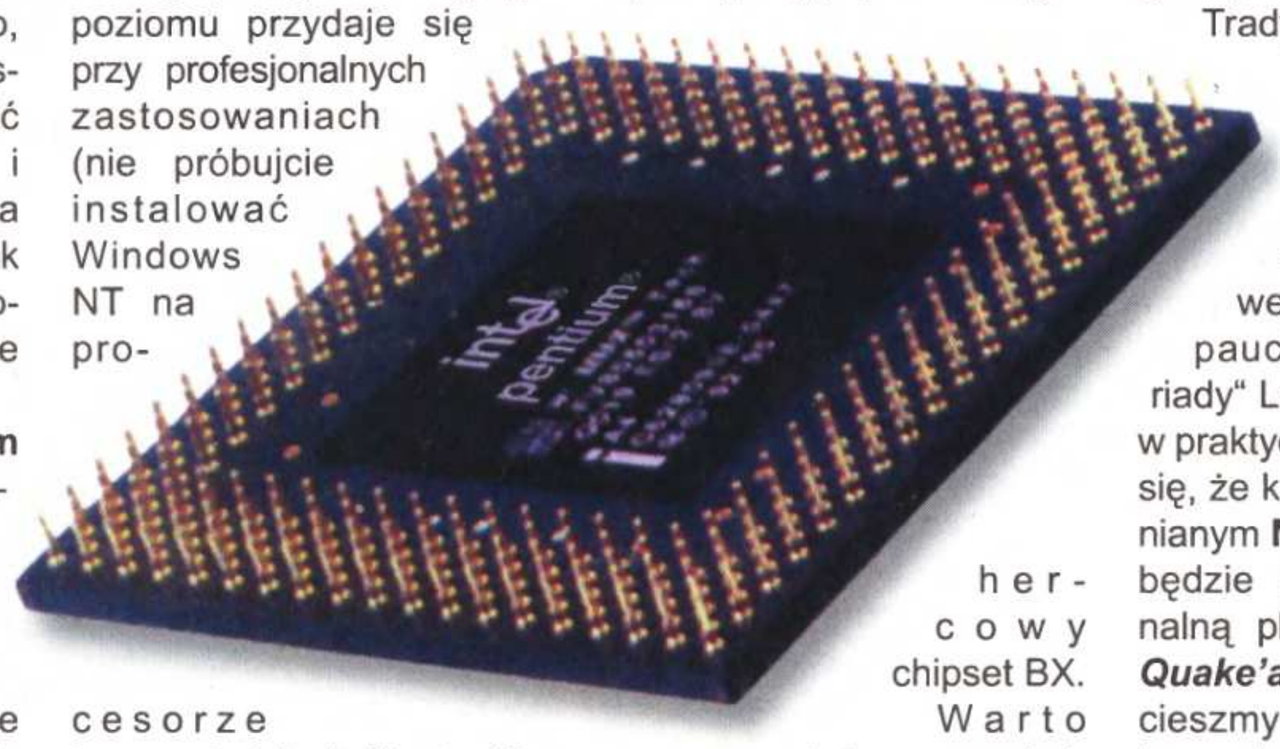
wykorzystać specyfikacje swego nowego PC, to wypadałoby wejść w posiadanie karty graficznej AGP. Tym sposobem, chcąc wymienić tylko procesor, ze starego zestawu zostaje nam dysk twardy i stacja dyskietek. Hmm...

Dobre wieści dla osób lubiących wycisnąć co się da ze swego blaszaka. Procesory **Intela** (w tym cała linia **P2**) wykazują dużą tolerancję na „podkręcanie". Oznacza to, że użytkownicy o duszy eksperymentatora moga pokusić się o zakup np. **P2-266** i „podrasowanie" go na 300, a nawet 333MHz. Należy jednak pamiętać, że takie postępowanie jest oficjalnie odradzane i grozi utratą gwarancji!

Podsumowując, **Pentium 2** stanowi nieoficjalny standard komputera domowego i wszyscy pragnący zakupić niebawem zestaw komputerowy powinni mieć to na uwadze. Jeżeli jeszcze środki materialne pozwalają na wycelowanie portfela w okolice 300 MHz - nowy nabytek nie powinien się zestarzeć w ciągu najbliższych miesięcy.

Celeron

Procesory sprzedawane pod nazwą **Celeron** są odpowiedzią **Intela** na dynamiczne przejmowanie rynku komputerów podstawowych (Basic PC) przez konkurencję. Szybkie zdobywanie zwolenników swoich tanich produktów przez AMD uświadomiło **Intelowi**, że zaniedbał sporą część konsumentów nie będących entuzjastami słówka „naj". Najlepsze wyniki w testach, największy cache, najszybszy koprocesor nie zawsze decydują o decyzji nabywcy. Istnieje wszak spora grupa użytkowników aplikacji biurowych oraz niewymagających graczy (strategie, gry planszowe, logiczne), dla których najważniejsza jest przystępna cena. Biorąc to wszystko pod uwagę, **Intel** wygenerował taki plan: wytniemy z **Pentium 2** pamięć cache drugiego poziomu i kosztem spadku wydajności obniżymy cenę o połowę. I co - zły pomysł? Okazuje się, że nie. Pamięć podręczna drugiego poziomu przydaje się przy profesjonalnych zastosowaniach (nie próbujcie instalować Windows NT na procesorze bez cache'a). Aplikacje biurowe i graficzne będą działać także nieco wolniej, ale za to jaka oszczędność! W najlepszej sytuacji są gracze - o przydatności **Pentium 2** do większości gier nie decydował bowiem rozmiar pamięci cache, lecz szybki koprocesor, którego przecież z **Celerona** nie usunięto! W efekcie gry 3D silnie korzystające z FPU działają niemal tak samo szybko na **Celeronie 266**, jak na **P2** o tej samej częstotliwości taktowania zegara (np. Q2 odpowiednio 60 fps na **P2-266** i 55 fps na **Celeronie 266**). Brak cache'a przyczynił się również do tego, że **Celeron** jest o wiele bardziej podatny na „podkręcanie", niż jego starszy brat. To już jest jednak zaletą raczej dla maniaków i ryzykantów - co nie znaczy że nie jest posunięciem opłacalnym. Poprzez brak pamięci L2 cache **Celeron** potrafi w dużym stopniu skorzystać z wyższej częstotliwości FSB (Front Side Bus): procesor taktowny częstotliwością 300 MHz (75x4) jest sporo szybszy od 300 megaherzowego taktowanego kombinacją 66x4.5.



Chipsetem specjalnie zaprojektowanym dla procesorów **Celeron** są układy oznaczone jako EX. Jest to nieco uproszczona wersja chipsetu LX (na którym **Celerony** działają dopiero po update BIOS'u). Nie ma także problemu z obsadzeniem **Celeronem** płyty głównej wykorzystującej 100 megaherzowy chipset BX. Warto też wspomnieć, że **Intel** zapowiada rodzinę **Celeronów** uzupełnioną o niewielką pamięć L2 - na początek 128 kB. Nazwa kodowa tych procesorów brzmi **Mendoncino** i należy się ich spodziewać jeszcze w tym roku.

Decyzję o tym, czy zdecydować się na zakup **Celerona**, każdy musi podjąć na podstawie potencjalnych zastosowań swego komputera, nie da się jednak przeoczyć faktu, że cena **Celerona** (ok. 1/2 ceny **P2** przy jednakowej częstotliwości) jest akceptowalna.

Co dalej?

Dalej będzie coraz szybciej. Do najważniejszych zmian w architekturze procesorów **Intela** trzeba zaliczyć projekt **Katmai** obejmujący między innymi instrukcje KNI (Katmai New Instructions) roboczo nazywane MMX2. W bardziej odległych planach **Intela** widnieje procesor **Merced** - pierwszy w pełni 64-bitowy koń pociągowy komputerów nowej generacji. Wcześniej jednak światło dzienne ujrzy **Xeon** będący w zamierzeniu konkurencją dla producentów systemów przeznaczonych do zastosowań profesjonalnych. Przy częstotliwości zegara 500 MHz i pamięci cache od 512 kB do 2MB, **Xeon** będzie wymagał chipsetu NX lub GX oraz gniazda Slot-2, co nie wróży zbyt długiego życia dzisiejszym płytom głównym (pieskie życie).

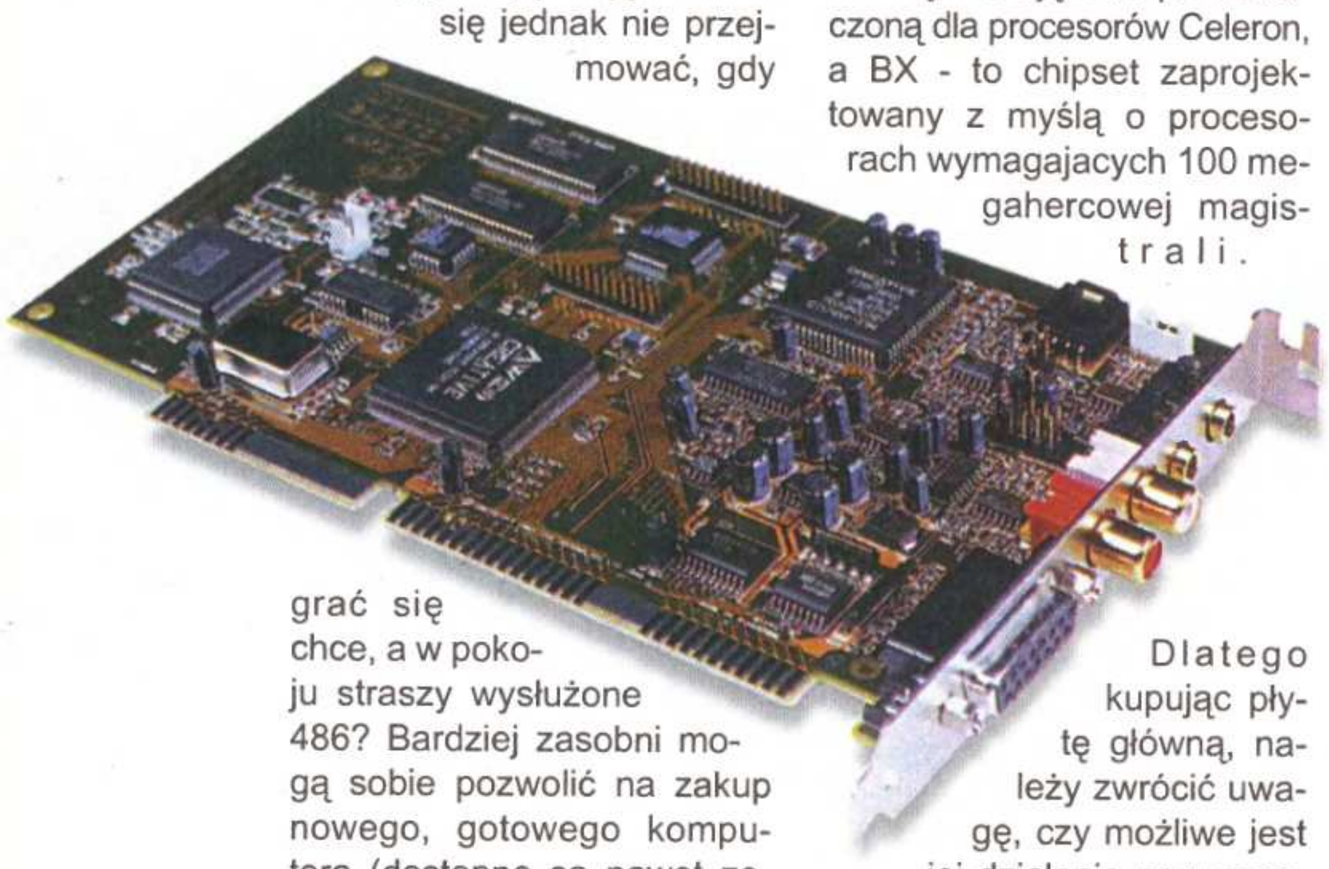
Tradycyjnie już wszystkie zapowiadane produkty **Intela** reklamuje się jako super-procesory, o których nawet Trurlowi i Kalapaucjuszowi z „Cyberiady" Lema się nie śniło. A w praktyce oczywiście okaże się, że komputer ze wspomnianym **Mercedem** owszem, będzie stanowił „profesjonalną platformę" - ale dla ***Quake'a 4***. Póki co jednak, cieszmy się, że przemysł komputerowy rozwija się tak szybko. Coraz lepsze komputery zwiastują coraz lepsze gry, które zwiastują świetną zabawę. A że za to wszystko trzeba słono płacić? No cóż, nikt nie powiedział, że życie jest tanie...

Piotr Gontarek

Komputerowy Majster

Składak nie gorszy!

O braku pieniędzy napisano już wiele, jeżeli nie wszystko. Na ogół ci, którzy twierdzą, że pieniądze szczęścia nie dają, mają rację. Jak tu się jednak nie przejmować, gdy grać się chce, a w pokoju straszy wysłużone 486? Bardziej zasobni mogą sobie pozwolić na zakup nowego, gotowego komputera (dostępne są nawet zestawy wprost dedykowane graczom!), natomiast dla oszczędnych o wiele lepszym rozwiązaniem będzie samodzielna rozbudowa lub własnoręczne złożenie PC-ta.



Decyzję o rychłych zakupach podjąć jest łatwo, jednak pierwsze trudności pojawią się już podczas wizyty w pobliskim sklepie bądź na giełdzie komputerowej. Tempo rozwoju technologii komputerowych spowodowało, że zdezorientowanemu zakupowiczowi coraz trudniej dokonać wyboru wśród zatrzęsienia dostępnych modeli poszczególnych podzespołów komputera. Wszystkich pragnących nabrać rozeznania w tendencjach obecnie panujących - a także tych, którzy pragną nadrobić zaległości - zapraszam do dalszej lektury tekstu.

Płyta główna

Aktualnie wybór płyty głównej można w dużej mierze sprowadzić do wyboru tzw. chipsetu, czyli zestawu zintegrowanych układów realizujących większość czynności życiowych płyty. W przypadku procesorów Pentium najpopularniejsze chipsety nosiły oznaczenia FX, VX, HX i TX. Wraz z pojawieniem się Pentium 2 swą premierą miały między innymi układy LX, EX i BX, by wymienić tylko te ważniejsze. Ogólnie rzecz biorąc, chipset EX stanowi uproszczoną wersję LX przeznaczoną dla procesorów Celeron, a BX - to chipset zaprojektowany z myślą o procesorach wymagajacych 100 megahercowej magistrali.

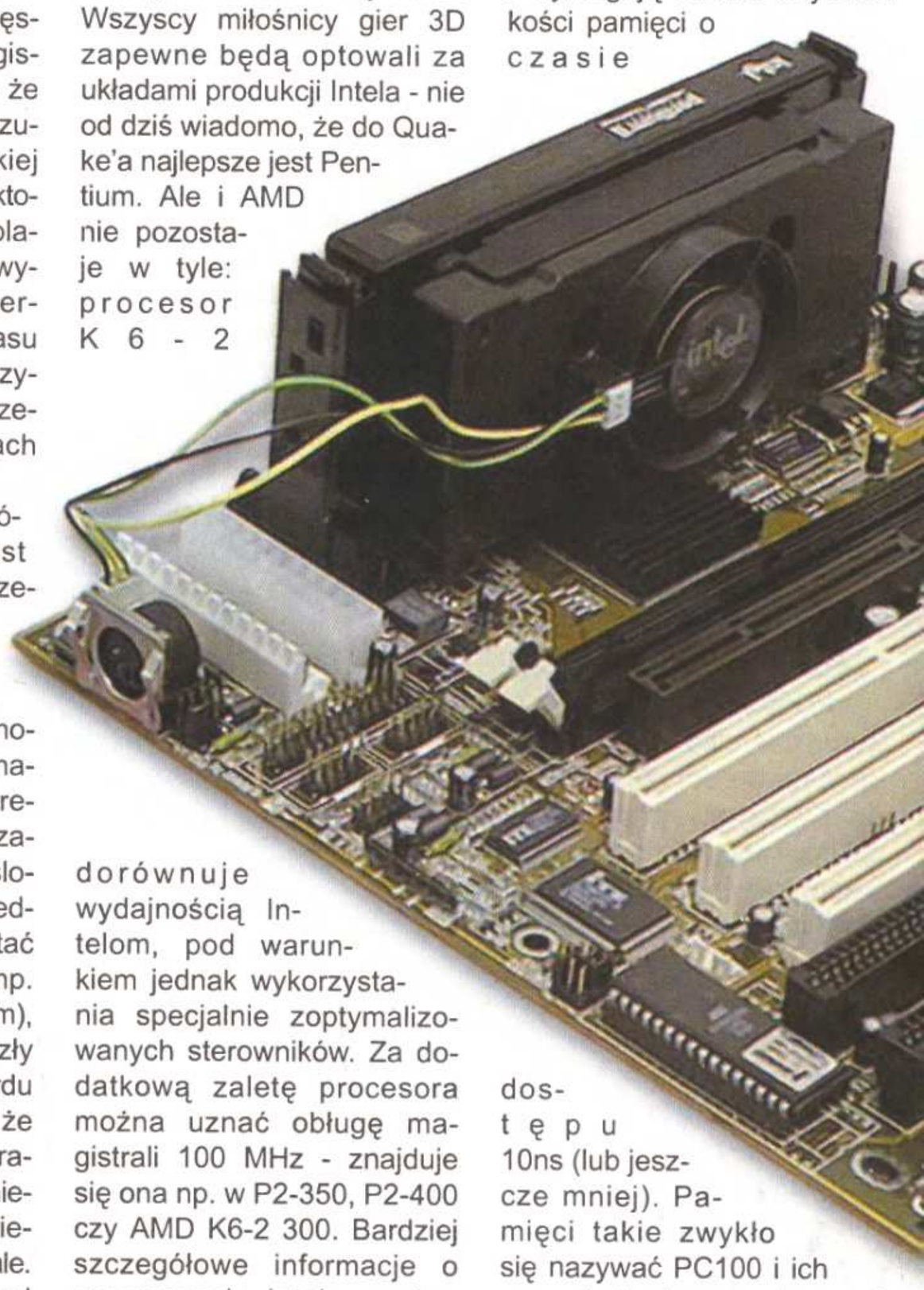
Dlatego kupując płytę główną, należy zwrócić uwagę, czy możliwe jest jej działanie przy częstotliwości taktowania magistrali równej 100 MHz. Jako że coraz więcej procesorów czuje się najlepiej przy takiej właśnie częstotliwości taktowania magistrali, nawet nie planując zakupu procesora wymagającego 100-megaherzowej płyty warto zawczasu pomyśleć o ewentualnej przyszłej rozbudowie swego zestawu (oraz możliwościach „podkręcenia" procesora).

Dodatkową rzeczą, o której należy pamiętać, jest ilość i rodzaj gniazd rozszerzających (slotów) dostępnych dla użytkownika. Jeżeli planuje się wyposażyć swego PC w nowy modem, akcelerator 3D lub napęd DVD z kartą dekompresora, powinno się od razu zadbać o dostateczną ilość slotów standardu PCI. Jeżeli jednak planuje się wykorzystać swe stare podzespoły (np. kartę dźwiękową czy modem), należy pamiętać, aby znalazły się dla nich gniazda standardu ISA. Jest to o tyle ważne, że nowe płyty główne mają ograniczoną liczbę gniazd ISA - niektóre mają tylko jedno, a niebawem maja ich nie mieć wcale.

Jeżeli chodzi o standard AGP (Accelerated Graphics Port) czyli slot dla szybkich podsystemów graficznych - raczej nie będzie wyboru. Technologię AGP zaimplementowano w praktycznie wszystkich najnowszych płytach głównych. Co oczywiście nie oznacza konieczności korzystania z karty graficznej zgodnej z AGP.

Procesor

Tutaj wybór jest spory. Wprawdzie w grę wchodzą praktycznie tylko procesory Pentium 2 lub zgodne zapewniające porównywalną wydajność, jednak ilość modeli tego rodzaju dostępnych na rynku jest przeogromna. Samo Pentium 2 Intela dostępne jest w wydaniach 233, 266, 300, 333, 350, 400 i 450 megaherców. Do tego dochodzi Celeron (również Intela) oraz procesory K6 i K6-2 firmy AMD. Wszyscy miłośnicy gier 3D zapewne będą optowali za układami produkcji Intela - nie od dziś wiadomo, że do Quake'a najlepsze jest Pentium. Ale i AMD nie pozostaje w tyle: procesor K6 - 2 dorównuje wydajnością Intelom, pod warunkiem jednak wykorzystania specjalnie zoptymalizowanych sterowników. Za dodatkową zaletę procesora można uznać obługę magistrali 100 MHz - znajduje się ona np. w P2-350, P2-400 czy AMD K6-2 300. Bardziej szczegółowe informacje o procesorach Intela można znaleźć w tekście o procesorach, który znajdziesz w tym numerze ŚGK (a na temat AMD - w poprzednim numerze ŚGK).



Pamięć

Jeszcze nie tak dawno jedynym wymiernikiem przydatności pamięci była jej ilość - im więcej, tym lepiej. To akurat się nie zmieniło, lecz doszedł dodatkowy parametr, o którym nie wolno zapominać na zakupach - mianowicie szybkość owej pamięci. W czasach, gdy obowiązującą częstotliwością taktowania magistrali było 50 i 66 MHz, szybkość pamięci (50ns, 60ns, 70ns) miała dla graczy drugorzędne znaczenie. Teraz wygląda to inaczej: najnowsze procesory i płyty główne pracują przy częstotliwościach sięgających 100 MHz i wymagają bardzo szybkich kości pamięci o dostępu 10ns (lub jeszcze mniej). Pamięci takie zwykło się nazywać PC100 i ich cena jest nieco wyższa od standardowych modułów, choć i tak aktualne ceny

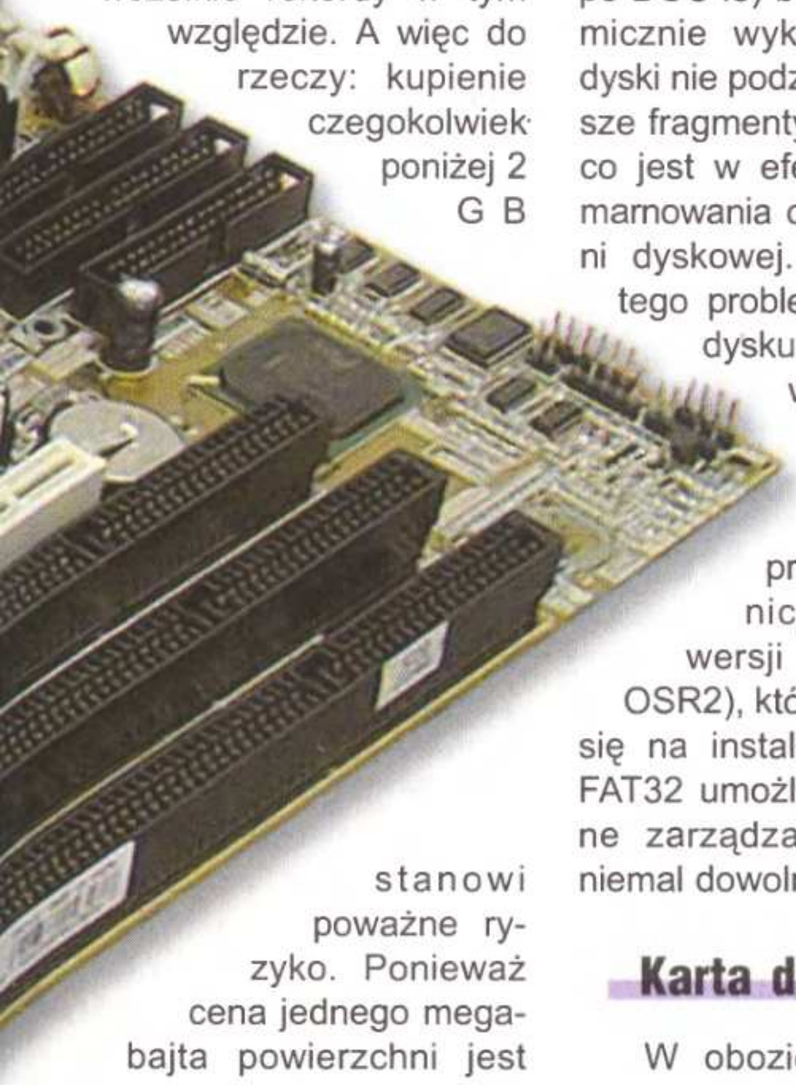
epka cz.2 czyli przyśpieszony kurs dla średnio zaawansowanych

pamięci są najniższe w całej historii maszyn liczących. Co do ilości pamięci - jeżeli ma się ambicje grać w nowości - NIE WOLNO kupić mniej niż 32 MB. Co więcej, 64 MB wcale nie są przesadą, a maniakalni wielbiciele strzelanin FPP (np. Quake 2) powinni pomyśleć o sprzedaży kilku sztuk BFG, aby za uzyskane środki maksymalnie rozszerzyć pamięć w swym PC.

Jeżeli do kogoś wciąż to nie dotarło, to mówię to wprost: tak, gry mają o wiele większe wymagania pamięciowe niż aplikacje biurowe, programy użytkowe czy większość systemów operacyjnych.

Dysk twardy

Także „twardzieli" nie ominęła rewolucja objętościowa. Nad tym, jak pazerna na megabajty jest większość gier, nie ma sensu się rozwodzić. Dość wspomnieć, że gry takie jak „Unreal" potrafią pokryć nawet 400 MB przestrzeni HDD, a ilość miejsca wymaganego przez „X-Files: The Game" na całkowitą instalację wynosi aż 3,5 GB, co bije wszelkie rekordy w tym względzie. A więc do rzeczy: kupienie czegokolwiek poniżej 2 GB



stanowi poważne ryzyko. Ponieważ cena jednego megabajta powierzchni jest tym atrakcyjniejsza, im większy dysk się zakupi, wielkością dysku którą warto polecić na drugą połowę 98 roku jest... 4 GB (wiem, wiem - łatwo mi tak pisać, ale to po prostu moja dobra rada).

Dyski poszczególnych producentów charakteryzują bardzo zróżnicowane parametry: Caviar'y są szybkie, Fujitsu są ciche, Seagate'y są niezawodne. Zdecydowanie godne polecenia są dyski firmy Quantum należące do serii Fireball. Łączą one wszystkie powyższe zalety z przyzwoitym wsparciem ze strony producenta. Praktycznie wszystkie dostępne modele dysków twardych pracują w standardzie Ultra DMA umożliwiającym przesyłanie danych (w obrębie kontrolera) z szybkością 33 MB/s. Praktyczny transfer współczesnych twardzieli waha się od ok. 6 do 12 MB/s.

Po zakupie dysku twardego istotne jest rozsądne spożytkowanie jego objętości. Z przyczyn czysto technicznych pierwotna wersja systemu Windows 95 (w spadku po DOS-ie) bardzo nieekonomicznie wykorzystuje duże dyski nie podzielone na mniejsze fragmenty (tzw. partycje), co jest w efekcie przyczyną marnowania cennej przestrzeni dyskowej. Rozwiązaniem tego problemu jest podział dysku na partycje o wielkości nie przekraczającej 1 GB. Nie mają tego problemu użytkownicy poprawionej wersji systemu (tzw. OSR2), którzy zdecydowali się na instalację technologii FAT32 umożliwiającej sprawne zarządzanie dyskami o niemal dowolnej objętości.

Karta dźwiękowa

W obozie okupowanym przez producentów kart dźwiękowych również wrze. Aktualnie jesteśmy świadkami zaciekłej walki o prymat w dziedzinie dźwięku 3D. Co ciekawe, firma Creative Labs straciła nieco rynku przez, mało do niedawna znaną, firmę Aureal Semiconductors promującą standard A3D. Zanim jednak dźwięk przestrzenny stanie się rzeczywistością, większość typowych graczy powinna się rozejrzeć za przyzwoitą kartą zgodną z Windows 95. Spełnienie tego warunku zapewnia większość współczesnych kart dźwiękowych, choć ze względu na zgodność ze standardem Sound Blaster warto rozejrzeć się za jedną z kart z serii SB. Godnymi polecenia są SB AWE32 i AWE64. Jeżeli chodzi o karty standardu PCI to można pokusić się o zakup jednej z kart wspierających wspomnianą technologię A3D (np. karty skonstruowane w oparciu o chipset Vortex). Cierpliwi mogą zaczekać na SB Live! - nową kartę Creative'a zarówno wykorzystującą zalety magistrali PCI, jak i umożliwiającą uzyskanie dźwięku 3D za pomocą nowatorskiej technologii EAX autorstwa Creative Labs (niestety, niezgodną z A3D!).

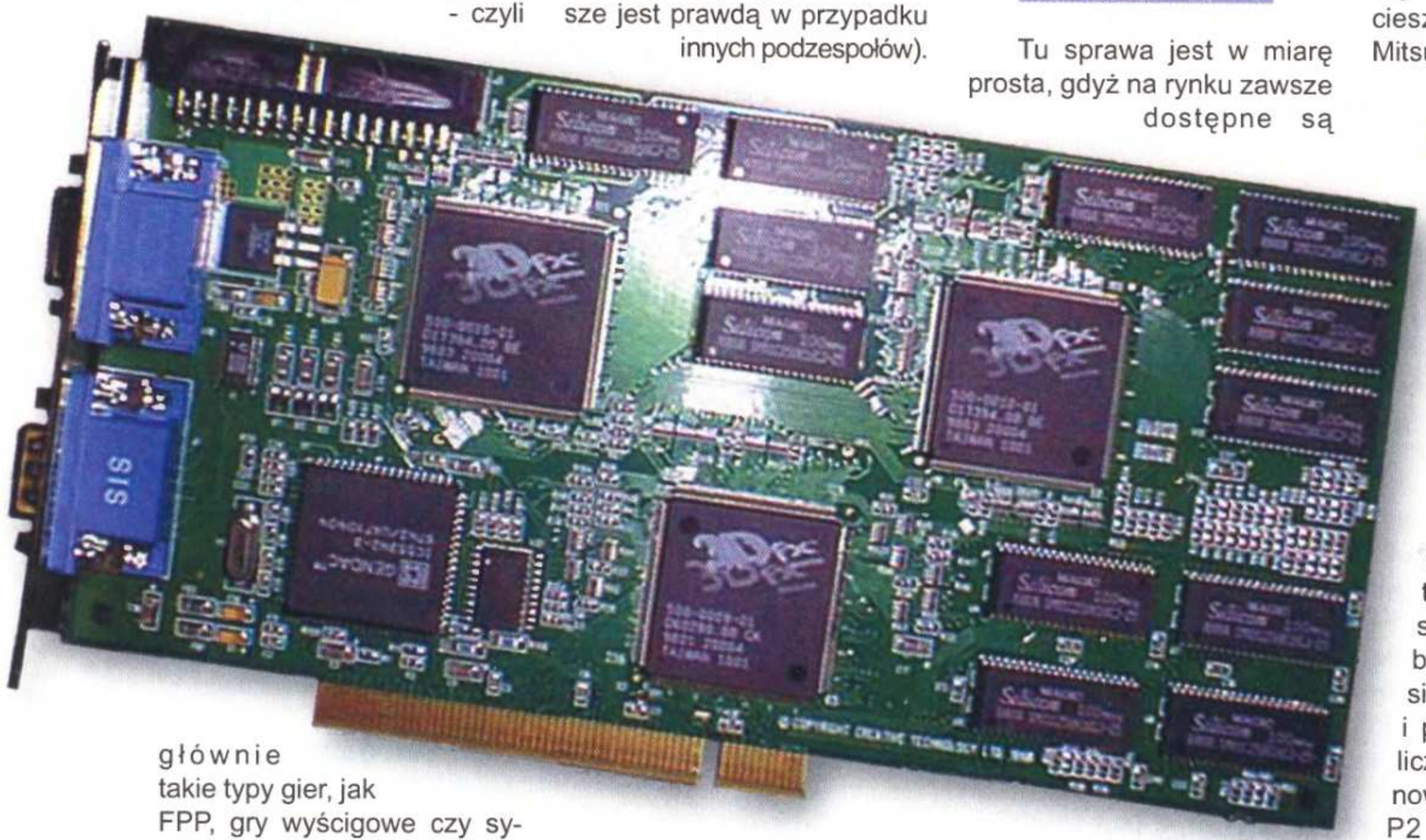
Karta grafiki

Na rynku kart grafiki (nazywanych kartami 2D) od dłuższego czasu panuje stagnacja. Spowodowane jest to tym, że od pewnego momentu przyrosty szybkości kolejnych modeli przestały być zauważalne dla użytkownika. Cóż bowiem z tego, że jedna karta wypada lepiej od drugiej na testach, jeżeli przy codziennej pracy tego wcale nie widać, a gry działają równie szybko na obu z nich? Dla gracza najistotniejsze oczywiście jest to, aby na jego komputerze sprawnie i bezawaryjnie działały gry. Dlatego trafnym wyborem będą wszystkie te karty, w których zapewniono pełne wsparcie dla technologii DirectX i których przydatność została praktycznie zweryfikowana przez innych użytkowników. W klasie średniej godne polecenia są karty konstruowane w oparciu o układy Tseng E6000 oraz E6100, natomiast osoby bardziej wymagające mogą rozejrzeć się np. za (dużo droższym) Matroxem Millenium 2. Jeżeli chodzi o, bardzo ostatnio reklamowany, standard AGP, to okazuje się, że jego zalety nie są zbyt widoczne w praktyce. Idea (polegająca na przechowywaniu tekstur w pamięci RAM) była zbożna, jak na razie jednak producenci gier przychylają się raczej ku obsłudze akceleratorów 3D wyposażonych we własną pamięć. Stan ten może jednak ulec zmianie

po tym, jak firmy produkujące karty 3D zechcą zapewnić wsparcie dla AGP i przedstawią modele przeznaczone dla tego standardu.

Akcelerator 3D

Na wstępie uwaga: dedykowana karta 3D nie jest niezbędnym elementem wystroju każdego komputera do gier. Polem, na którym dopalacze 3D mają największe znaczenie, są oczywiście gry 3D - czyli głównie takie typy gier, jak FPP, gry wyścigowe czy symulatory lotu. Pozostałe gatunki mogą wprawdzie czuć się nieco zagrożone, jednak purystyczni miłośnicy strategii turowych i przygodówek rysunkowych mogą sobie spokojnie zakup akceleratora odpuścić.



Wybór karty 3D sprowadza się właściwie do wyboru pomiędzy 3Dfx Voodoo (1 i 2) a nVidia Riva (128, ZX). Karty z układami Riva pełnią dodatkowo rolę tradycyjnej karty 2D, więc ich zakup wskazany jest wszędzie tam, gdzie cena ma decydujące znaczenie. Wszyscy, którzy wytrwali w oczekiwaniu na spadek cen akceleratorów, mogą dziś za niewielkie pieniądze zakupić kartę z chipsetem 3Dfx Voodoo (np. Monster 3D). Jeżeli kogoś stać - warto zainwestować w układ Voodoo2 wyznaczający niewątpliwie dalszy kierunek rozwoju sprzętu przyspieszającego generowanie grafiki 3D. Nadmieńmy, że niebawem spodziewany jest zmasowany atak na bastion 3Dfx, w którym udział wezmą m.in. RivaTNT, Matrox G200, S3 Savage i PVRSG. Na razie jest jednak zbyt wcześnie, aby ferować, nawet wstępne, wyroki.

Monitor

Zakup monitora wiąże się z bodaj największym wydatkiem. Sprawa jest jednak o tyle prosta, że monitor jest jednym z niewielu elementów składowych komputera, których cena w prosty sposób zależy od jakości: na ogół im droższy monitor - tym lepszy (co nie zawsze jest prawdą w przypadku innych podzespołów).

Aktualnie standardem domowo-biurowym są monitory o przekątnej ekranu równej 15 cali. Zakup monitora 14 calowego odradzą Wam wszyscy: od kolegów aż po okulistów. Oczywiście, jeżeli istnieje taka możliwość - należy skłaniać się ku monitorom jak największym. Coraz popularniejsze „siedemnastki" niesłychanie poprawiają komfort obsługi komputera - a i gry wyglądają jakoś lepiej. Niestety, typowym błędem popełnianym przez osoby składające komputer jest taka kolejność postępowania: najpierw kupię jak najszybszy procesor, dysk i kartę grafiki, a na monitor przeznaczę to, co zostanie. Na monitorze nie warto przesadnie oszczędzać, gdyż po pierwsze od niego w największym stopniu zależy stan wzroku użytkownika, a po drugie stanowi on najrzadziej wymieniany element komputera. Dokonując zakupu monitora, koniecznie trzeba zwrócić uwagą na rozmiar „plamki" - czyli najmniejszego elementu obrazu, jaki monitor jest w stanie wyświetlić. W przypadku monitorów 17-calowych akceptowalną wielkością jest 0.26 mm. Plamka 0.28 mm może być przyczyną niesympatycznego rozmycia przy wysokich rozdzielczościach wyświetlania. Ważne są także maksymalne częstotliwości odświeżania obrazu - na ogół jednak wystarczy, jeżeli monitor jest w stanie we wszystkich rozdzielczościach uzyskać wartość 75 Hz.

CD-ROM

Tu sprawa jest w miarę prosta, gdyż na rynku zawsze dostępne są tylko modele najszybsze i gdyby komuś zachciało się kupić starszy, wolniejszy typ, miałby nie lada problem. Na dziś obowiązującym standardem są napędy o prędkościach 24x, 32x i 36x. Oznaczenie 32x oznacza, że napęd jest 32 razy szybszy od modelu „wzorcowego", którego szybkość transmisji danych wynosi 150kB/s, więc dla modelu 32x teoretyczny transfer wynosi 4.8 MB/s. W praktyce najszybsze modele mają niemal tyle zalet, co wad. Spowodowane jest to czasem, jaki napęd potrzebuje na „rozkręcenie się" oraz faktem, że maksymalna prędkość uzyskiwana jest bardzo rzadko i w specyficznych warunkach (tylko przy odczycie niewielkiej części płyty). W przypadku gdy używa się programu, który sporadycznie korzysta z płyty CD, odczytując niewielkie porcje danych, będziemy mieli sytuację, w której napęd potrzebuje więcej czasu na rozpędzenie się, niż na odczyt wspomnianych danych. Przykładami mogą tu być niektóre gry przygodowe i encyklopedie multimedialne. Dlatego posiadacze CD-ROM-ów szybszych niż 8x nie powinni mieć powodów do niezadowolenia i liczyć pieniędzy na upgrade.

Parametry użytkowe współczesnych odtwarzaczy CD-ROM (czas dostępu, korekcja błędów) są na zbliżonym poziomie i w konkretnym przypadku w zakupach może pomóc np. zaufanie do danej firmy czy też cena. Dobrą opinią cieszą się np. napędy firm Mitsumi czy Philips.

Obudowa

W przypadku obudowy do wyboru mamy dwa standardy: AT obowiązujący dla wszystkich komputerów od zarania dziejów oraz ATX stosowany głównie w zestawach wyposażonych w płyty główne dla procesorów Pentium 2. To, o czym należy pamiętać, to fakt, że standardy te są ze sobą niekompatybilne, więc jeżeli planuje się wymianę płyty głównej i procesora na P2, trzeba liczyć się z wydatkiem na nową obudowę (płyty pod P2 w standardzie AT są rzadko spotykane). Do zalet standardu ATX należy zaliczyć bardziej efektywne wykorzystanie przestrzeni wewnątrz obudowy (np. lepsze chłodzenie procesora, łatwiejszy dostęp do pamięci). Większość obudów występuje w rozmiarach Mini Tower, Midi Tower oraz Tower (od najmniejszej do największej). Obudowy typu Compact (poziome) niemal całkowicie zniknęły z rynku „składaków" i są stosowane niemal wyłącznie przez „firmowych" producentów. Decyzję o wyborze konkretnego rozmiaru powinno się podjąć zgodnie z przewidywanymi zamiarami rozbudowy komputera (nagrywarki CD, napędy ZIP, dodatkowe dyski twarde itp.).

Na koniec należy wspomnieć, że producenci zaczęli już przebąkiwać o kolejnym standardzie obudów, ponieważ jednak szczegóły są wciąż niejasne, można się łudzić, że nie będziemy zmuszeni zmieniać obudowy już przy najbliższej rozbudowie PC-ta.

Piotr Gontarek

HITY CZYTELNIKÓW ŚWIATA GIER KOMPUTEROWYCH

LOGICZNE

1.	Riven	(2)
2.	Lemmings 3D	(1)
3.	Tetris	(4)
4.	Monopoly	(3)
5.	Chessmaster 5000	(5)
6.	Zagadki Lwa Leona	(6)
7.	The Incredible Machine 3	(7)
8.	11th Hour	(8)
9.	Push Over	(10)
10.	Shivers	(9)

ZRĘCZNOŚCIOWE

1.	Quake 2	(1)
2.	Unreal	(5)
3.	World Cup 98	(6)
4.	Grand Theft Auto	(4)
5.	FIFA 98	(2)
6.	Tomb Raider 2	(3)
7.	MDK	(7)
8.	NBA Live 98	(8)
9.	Forsaken	(10)
10.	Target	(P)

PRZYGODOWE

1.	Blade Runner	(1)
2.	Ace Ventura	(2)
3.	Reah	(3)
4.	Jack Orlando	(5)
5.	The Curse of Monkey Island	(9)
6.	Black Dahlia	(8)
7.	Broken Sword 2	(10)
8.	Dark Earth	(4)
9.	Little Big Adventure 2	(6)
10.	Titanic	(7)

ROLE - PLAYING

1.	Diablo	(1)
2.	Fallout	(2)
3.	Final Fantasy 7	(10)
4.	Lands of Lore 2	(3)
5.	Deus	(4)
6.	Blood Omen: Legacy of Kain	(9)
7.	Albion	(7)
8.	Daggerfall	(6)
9.	Shadows Over Riva	(8)
10.	Might & Magic 6	(N)

SYMULACYJNE

1.	Rally Championship	(2)
2.	Longbow 2	(1)
3.	Commanche 3	(6)
4.	WC5: Prophecy	(5)
5.	iF-22	(3)
6.	EF 2000	(4)
7.	Hind	(6)
8.	F-22 Air Dominance Fighter	(P)
9.	Flight Unlimited 2	(10)
10.	Conflict: Freespace	(N)

STRATEGICZNE

1.	Starcraft	(1)
2.	C&C: Red Alert	(2)
3.	Commandos: Behind Enemy...	(N)
4.	Warcraft 2	(5)
5.	Age of Empires	(3)
6.	The Settlers 2	(4)
7.	Civilization 2	(8)
8.	Heroes of Might & Magic 2	(P)
9.	Clash	(9)
10.	Dungeon Keeper	(6)

CZY ODPOWIADA CI TA LISTA?

Jeśli nie, napisz i podaj swoje trzy najlepsze typy w każdej kategorii. Wśród nadesłanych na kartkach pocztowych propozycji co miesiąc będziemy losować pięć nagród - niespodzianek. Pamiętaj podać swój adres i rodzaj posiadanego komputera.

W tym miesiącu nagrody otrzymują:
BIAŁEK MIROSŁAW (WRONKI)
KOSTRZĄB ADAM (NOWY ŻMIGRÓD)
MACIEJEWSKI GRZEGORZ (PODŁĘŻE)
SZCZUKA TOMASZ (BIAŁYSTOK)
TŁUSTOCHOWICZ TOMASZ (SZCZECIN)

NAGRODY UFUNDOWAŁA FIRMA
CD PROJEKT

Liczby w nawiasach podają pozycję, jaką zajął tytuł przed miesiącem.
Litera „N" - nowość na liście
Litera „P" - powrót na listę

Piractwo? STOP!

RIPOSTA

Długo zastanawialiśmy się, czy na artykule „Piractwo? Stop!“ zakończyć temat, a właściwie zawiesić na jakiś czas, jednak ilość listów, jaka nadeszła do naszej redakcji, w odpowiedzi na ten tekst sprawiła, iż postanowiliśmy jeszcze raz poruszyć sprawę piractwa na łamach ŚGK. Doszliśmy po prostu do wniosku, że to właśnie Wy, Czytelnicy-gracze, których sprawa dotyczy najżywotniej, powinni mieć tutaj ostatnie zdanie. W końcu to Wy dyktujecie warunki i to od Was zależy, czy anty-piracki działania producentów i dystrybutorów będą miały w ogóle jakikolwiek sens. Oto więc kolejna część polemiki, jak podejrzewamy, wcale nie ostatnia (oczywiście, nadal trzymamy się zasady anonimowości naszych Czytelników).

redakcja

Myślę, że oryginały muszą dawać coś takiego, czego nie dają kopie pirackie. Grałem w „Starcrafta“ oryginalnego i pirackiego i nie widziałem żadnej różnicy! Jak to na reklamie „Dosi bioactive“ - jeśli nie widać różnicy, to po co przepłacać?

Postal

Rynek oryginałów jest znikomy. Wręcz marginalny. Producenci płaczą, jakie to mają gigantyczne straty. I wychodzi z tych wyliczeń, że tracą miliardy, a zarabiają nędzne grosze. Tyle że już w założeniu tkwi błąd. Nie tracą, bo i tak by tych pieniędzy nie zobaczyli (zwłaszcza przy obecnym podejściu do klienta). Człowiek, który ma jakieś, niech będzie, 50 zł kieszonkowego (tylko ilu tyle ma), nie będzie zbierał przez kwartał, by kupić jedną grę. Ma za to alternatywę - pirat albo nic. Gdyby zlikwidować piractwo, wzrost sprzedaży u legalnych sprzedawców wcale nie sięgnąłby 30.000 sprzedanych kopii, jak się powszechnie twierdzi. Może wzrósłby o połowe. A przy tym nadal nie byłoby właściwie wiadomo, po co komu karta rejestracyjna. I tak nie można by liczyć na jakiś rabat, czy inną promocję. Doczekałbym co najwyżej wydania polskiej wersji językowej.

Kain

Od początku śledzę dyskusję o piractwie, jaka toczy się na Waszych łamach. Właściwie sam nie jestem graczem, tylko mój syn (to on Was kupuje), ale postanowiłem dorzucić także coś od siebie w kwestii niektórych wypowiedzi Czytelników.

Otóż z całości wynika, że z jednej strony piraci i ich klienci to przestępcy, bo pozbawiają zarobku dystrybutorów, z drugiej dystrybutorzy dybią na pieniądze niewinnych graczy i zawyżając ceny, okradają swoich klientów. Wychodzi na to, że wszyscy są złodziejami. To ciekawe, prawda? Moim zdaniem obydwie strony powinny sobie trochę odpuścić i starać się przede wszystkim porozumieć. Wiem, że dyskusja jest bardzo emocjonująca, ale chyba wszyscy bardziej cenimy sobie argumenty, zamiast wyzwisk i odwracania kota ogonem.

Adam
z Poznania

Po pierwsze państwo musi znieść cło na gry i programy komputerowe. Wiem, że nie jest to proste, bo państwo przecież na cle zarabia, ale czy tylko na gry i programy nakładane jest cło? Jeżeli to niemożliwe, to nasza ukochana Polska, która tak zaciecie walczy z piractwem, powinna je (cło) sprowadzić chociaż do minimum. Wtedy gra, zamiast np. 149 zł, kosztowałaby ok. 110 zł.

Następnym krokiem powinno być wprowadzenie przez właścicieli sklepów i hurtowników mniejszych marży na gry. I wtedy gra kosztowałaby pewnie poniżej 100 zł.

Krzysiek

Niedawno rozmawiałem z pewnym Australijczykiem. Okazało się, że u nich (i nie tylko tam) piractwo praktycznie nie istnieje. Ceny gier są tam takie same, tylko zarobki dużo większe. Na oryginalne wersje może pozwolić sobie o wiele więcej osób. W Polsce, kupując piracką grę, na pewno nie pozbawię chleba jej twórców. Wręcz przeciwnie, czasem działam dzięki piractwu na ich korzyść. To wcale nie żart. Ostatnio kupiłem „Quake'a 2“ - kosztowało mnie to 30 zł. Jeżeli miałbym kubić oryginał, zrezygnowałbym, a tak wymienioną wcześniej wersję pożyczyłem kilku osobom i trzem z nich gra się tak spodobała, że pomimo, iż zawsze kupują piraty, postanowili tym razem nabyć oryginalną wersję „Quake'a 2“.

Kolejna sprawa. Nie piszcie, że gry pojawiające się równo ze światową premierą na giełdach są niepełne, mają błędy lub są pozbawione animacji czy pewnych opcji. Często kupuję gry, zanimi pojawią się w sklepach i nigdy nie zdarzyło mi się natrafić na jakiś syf.

Woytas
z Wrocławia

Pragnąc przyłączyć się do dyskusji na temat piractwa, z przykrością zauważam, że Wasza retoryka usprawiedliwiająca poziom cen gier jest oparta (tylko!) na podstawie zachodnich produktów. Nie napisaliście za to, dlaczego POLSKIE gry są w cenie zachodnich, za które przecież nie płaci się kosztów tłumaczenia, cła itp. itd.

Małgorzata
z Bydgoszczy

Po przeczytaniu artykułu pt. „Piractwo? Stop!“ doszedłem do wniosku, że w aspekcie nabywcy pirackiego softu minusów nie ma. Nieprawdą jest, że brakuje filmów, muzyki i ogólnie rzecz biorąc, gra jest niepełna. 90% pirackich kopii to pełne, poprawnie działające programy w niczym nie różniące się od oryginałów. Natomiast pozostałe 10% to składanki, których jednak nie warto kupować.

A teraz coś o premierach w Polsce. Na początku czerwca szedłem sobie po stadionie, aż tu nagle w oko wpadła mi gra „Sanitarium“ (jedna z najlepszych przygodówek, w jakie grałem). Pomyślałem - nie, nie będę kupował pirata, tylko poczekam na oryginał. Po dwóch miesiącach zacząłem wydzwaniać po firmach wysyłkowych i słyszałem takie zdania: „Nie, nie ma tego“ oraz „Nie ma tej gry i na razie jest tylko w Stanach“. Zdenerwowany wyruszyłem na stadion i kupiłem „Sanitarium“ za 80 zł (3 płyty). Gra nie była uszkodzona, nie posiadała żadnych błędów. Była dokładną kopią oryginalnej wersji. I niech mi nikt nie mówi, że klient piratów otrzymuje produkt niepełny.

Adam L.

Piractwo kwitnie - słyszy się dookoła. A kto temu zapobiega? Nikt! Najlepiej widać to w internecie. Ostatnio z ftp „Chip-a" zrzuciłem sobie „Mortal Kombat 4". Tak, najnowsze mordobicie 3D już jest! I za ile? W godzinę skopiowałem wszystkie pliki (bez filmów), co teoretycznie kosztowało mnie ok. 5 zł. Mam również rewelkę, „Unreala", również z tego ftp. Znajomy dysponuje w pracy czasem i łączem stałym. Żaden problem, panowie.

Także nie uwierzę w to, że ludzie mający przeciwdziałać piractwu nie mają z tego procederu żadnych profitów. Przecież jeśli to przestępstwo, to w biały dzień, w Krakowie, jest więcej przestępców, niż w całej Polsce. I co? I nic. Niedaleko policjanci kierują ruchem, a tuż obok dokonywane jest „przestępstwo". I to na jaką skalę. Od zaufanego pirata wiem, że jest uprzedzany o ewentualnych „nalotach" na giełdę. Więc?...

Kiedy na HaDeku uzbiera mi się 600 MB „danych", idę z dyskiem do pewnej firmy, a oni kopiują wybrane przeze mnie pliki na CD. Facet od usług tylko pojękuje z zachwytu, jakie to rzeczy otrzymuje ode mnie. Obie strony są zadowolone. Ja mam swoje gry na CD, a facet dostaje za darmo kilka nowości.

Może wina leży właśnie po stronie producentów takich urządzeń? Dawniej na giełdzie widziałem tysiące dyskietek. Teraz tylko wszędzie CD. Nagrywarka kosztuje ok. 1500 zł. Czyste CD-R hurtem nawet 5 zł/szt. A zyski? Po rozmowie z „moim" piratem dochodzę do wniosku, że praca to zajęcie nieopłacalne. On sam zarabia więcej, niż jego rodzice. Wystarczy tylko wkręcić się w otoczenie (najlepiej mając nagrywarkę i trochę wolnego czasu).

Marcin
z Chrzanowa

Nikt mi nie wmówi, że przegrywanie od kolegi gier sprzed kilku lat jest piractwem lub jak kto woli kradzieżą. Jeśli gry już nikt nie sprzedaje, to kogo ja okradam? Ja mam starą Amigę 600 i nie mam wyboru. Pytam się więc: czy to jest piractwo?

Sławek
z Gdańska

Jestem przeciwnikiem takich artykułów, jak „Piractwo? Stop!". Myślę, że ten artykuł to wielkie śmierdzące g... Po co komu taki artykuł? Wolę, aby przeznaczono takie miejsce na jakiś opis gry, którą kupię na następnej giełdzie! Piracką wersję, oczywiście. Nie podobają mi się takie teksty. Za niedługo będę miał nagrywarkę CD-R i zgadnijcie, co będę sprzedawać?

Michał
z Wrocławia

Piszę ten list w odpowiedzi na Wasz artykuł o piractwie. Bardzo dobrze się stało, że wreszcie ktoś zdecydował się na takie posunięcie. Po raz pierwszy zgromadzono w jednym miejscu wszystko na temat piractwa, jego plusy i minusy. Osobiście uważam, że ten proceder to rzecz karygodna i nie usprawiedliwiają go ani wysokie ceny oryginałów, ani fakt, że na piraty nie trzeba czekać parę miesięcy po zachodnich premierach. Z dumą i satysfakcją obwieszczam, że wszystkie moje gry to oryginały. Wprawdzie nie mam ich tak dużo jak moi koledzy, którzy kupują piraty, ale do dobrej zabawy wystarczy w zupełności. Podsumowując, chciałem powiedzieć, że bardzo się cieszę, że ten pierwszy poważny krok do likwidacji piractwa w Polsce uczyniliście właśnie Wy, redakcja mojego ulubionego miesięcznika, i że inne redakcje powinny brać z Was przykład.

Michał
z Dzierżoniowa

zebrał i przedstawił:
Piotr Pieńkowski

PS. Redakcja nie odpowiada za treść powyższych wypowiedzi i informuje, że produkcja, sprzedaż, kupno oraz posiadanie nielegalnych kopii gier i programów komputerowych jest niezgodne z obowiązującym w Polsce Kodeksem Karnym.

OD REDAKCJI

Po zapoznaniu się ze wszystkimi Waszymi listami doszliśmy do wniosku, że niektórzy z Was prawdopodobnie nie zrozumieli naszych intencji, którymi się kierowaliśmy, prowadząc całą akcję i pisząc artykuł „Piractwo? Stop!". Dlatego jeszcze raz i wyraźnie powtarzamy.

1. Nie łudziliśmy się, ani nie łudzimy, że nasza akcja zlikwiduje piractwo. To byłaby jednak przesada, tak uważać. Chcemy natomiast w ogóle porozmawiać na ten temat z najbardziej zainteresowanymi, czyli z Wami, bo dotychczas nikt tego nie zrobił. Mówi się o zwalczaniu piractwa, o mafiach, o stratach, a nikt nie wspomina o odbiorcach, którzy przecież są podstawowym ogniwem w tym łańcuchu. Stąd dwie części polemiki, nasz artykuł podsumowujący i niniejszy przegląd Waszych reakcji na całą kampanię.

2. W żadnym wypadku nie bronimy interesów dystrybutorów, ani nie mamy z tego żadnych profitów (wręcz przeciwnie). Jak to trafnie zauważył jeden z uczestników dyskusji, wyrażający się na ten temat na grupie dyskusyjnej „gry komputerowe" w internecie, na pierwszym miejscu stawiamy ex aequo klientów-graczy oraz twórców gier (w tej kolejności), a dopiero na drugim dystrybutorów, hurtowników, właścicieli sklepów. Wynika to zresztą z treści naszych materiałów, o czym można łatwo się przekonać, czytając uważnie nasze wypowiedzi, bez emocji i z góry ustalonych sądów.

3. Nasze wyliczenie kosztów jednego przykładowego egzemplarza gry jest jak najbardziej prawdziwe i zostało nam podane przez P. Ingę Serdakowską z IPS CG. Zaś na pytanie: „Kogo to w ogóle interesuje?" jest tylko jedna odpowiedź - jeśli nikogo, to jest już bardzo źle.

4. Rozpatrując sprawę piractwa, w pierwszym rzędzie należy pamiętać o tym, kto tu jest naprawdę okradany. To nie dystrybutorzy okradają klientów, zawyżając ceny, ani nie klienci dystrybutorów, kupując gry na giełdzie. W jednym i drugim przypadku przede wszystkim okradani są twórcy gier! To oni za swoją mozolną pracę, która trwa czasem dwa, trzy lata i która najczęściej jest ich jedynym źródłem utrzymania, nie otrzymują należnych im pieniędzy. Że niby w Polsce niewiele by zarobili? Licząc, że sprzedaliby u nas jakieś 10.000 egzemplarzy, dałoby to minimum 300.000 zł. Czy ktokolwiek z Was uważa, że to nieistotna suma? I jeszcze jedno. Zapewne nie wszyscy z Was pracują zawodowo, ale zastanówcie się, czy chcielibyście za swoją pracę, którą wykonujecie po 8, 10, 12 godzin dziennie, brać ledwie połowę zapłaty, czy nawet 3/4, ponieważ pozostałą część regularnie zabierałby Wam jakiś osobnik, uważający, że on jest lepszy, że mu się należy, że musi, bo bez tego nie może żyć?

5. Rozpatrując sprawę piractwa, w drugim rzędzie należy pamiętać o tym, kto za walkę pomiędzy dystrybutorami i piratami ostatecznie zapłaci - a będą to gracze, czyli my wszyscy. Zastanówcie się nad taką alternatywą:

a) Dystrybutorzy naciskają rząd, ten zaś idzie im na rękę i zaostrza sankcje wobec piratów i ich klientów, jednocześnie przystępując do ogólnopolskiej akcji policyjnej. Piractwo zostaje ograniczone do nieszkodliwego minimum. Dystrybutorzy przestają mieć konkurencję i absolutnie nie zależy im na obniżce cen i pozyskaniu tą drogą klienta. Ludzie i tak będą u nich kupować gry, bo innego wyjścia nie będzie.

b) Dystrybutorzy naciskają rząd, ale ten nie reaguje. Legalne firmy wkrótce bankrutują, a przynajmniej znacząco podupadają, zaś nowe nie powstają ze względu na niską opłacalność inwestycji w tej branży. Zachodni inwestorzy także nie są zainteresowani działaniem na naszym rynku, bo wiedzą o wszechobecnym piractwie w Polsce. Piraci nie mają konkurencji. Ceny idą w górę. W końcu to biznes, a nie akcja charytatywna (aż dziw, że jeszcze ich nie podniesiono!).

Czy można temu zapobiec? Może i można, ale mamy świadomość, że nie od nas to zależy. Naszym zadaniem jest informować i ostrzegać, co niniejszym czynimy. Dlatego właśnie powstają takie materiały, jak „Piractwo? Stop!".

MECHY, MECHY, MECHY

HEROES, MECHWARRIOR, BATTLETECH

czyli krótka historia kroczących maszyn bojowych

Korzenie Battletecha sięgają wczesnych lat osiemdziesiątych, kiedy to ukazują się japońskie filmy anime z serii Mecha oraz fabularne, których tematem przewodnim była walka toczona między pokaźnych rozmiarów robotami, np. „Robot Jox". To właśnie one stały się inspiracją dla trzech ludzi: Jordana Weismana, Rossa Babcocka III i Sama Lewisa, którzy stworzyli grę planszową pt. Battle Droids. Tak, tak, w przeciwieństwie do innych gier komputerowych, Battletech istniał dużo wcześniej, najpierw jako planszówka, następnie jako „klasyczne" RPG, by wreszcie trafić na ekrany domowych monitorów. Tak więc rok 1985 stanowi datę graniczną dla cyklu, wtedy to bowiem ukazuje się pierwsza edycja omawianej gry, dysponująca pokaźnych rozmiarów planszą, książką wypełnioną zasadami oraz zestawem kartonowych żetonów symbolizujących mechy najprzeróżniejszych rodzajów. Pomysł okazał się strzałem w dziesiątkę i spotkał ze znacznym zainteresowaniem odbiorców. Ta korzystna sytuacja skłoniła autorów do wydania kolejnych edycji (trzecia zawierała nawet figurki robotów - to właśnie ta wersja pojawiła się w Polsce), a także dodatkowych podręczników traktujących m.in. o największych klanach w ludzkim imperium, zawierających szczegóły techniczne oraz gotowe

scenariusze kampanii. Trzeba przyznać, iż do początku lat dziewięćdziesiątych wszechświat przedstawiany przez system rozrósł się do poważnych rozmiarów, zdobywając coraz większe rzesze wielbicieli. Nic dziwnego, rzeczywistość roku 3058 (wcześniej 3050 i 3028) przenosi odbiorcę w niezwykły świat pełen legend o męstwie i odwadze, w którym także grający może stać się jedną z nich, bowiem Strefa Zewnętrzna rządzona przez kilka najpotężniejszych klanów płonie w ogniu wojny, a to najlepszy czas, aby zostać herosem. O klasie produktu świadczył jednak nie tylko interesujący pomysł oraz realistyczne zasady, ale także, a może przede wszystkim, gustowna oprawa graficzna, która wraz z figurkami maszyn, pojazdów i piechoty, tworzonymi przez firmę Ral Patha, stanowi niezwykle mocną stronę produktu. Sukces tegoż przyczynił się wkrótce do powstania systemu role-playing pt. Mechwarrior, który traktował zagania stalowych wojowników pod nieco innym kątem, tj. od strony postaci pilotów, a jednocześnie stanowił uzupełnienie zasad zawartych w Battletechu. Tak oto toczyłaby się dalej ta wesoła historia, gdyby nie poważny wzrost znaczenia komputerów domowych. One to bowiem przyczyniły się nie tylko do nasilenia zainteresowania tematyką przez elektronicznych maniaków, ale także spowodowały znaczne rozszerzenie horyzontów cyklu.

Pierwszą grą komputerową przenoszącą wątki planszówki i rolpleja na komputer był Mechwarior stworzony przez Fasę do spółki z Activision, wydany na przełomie lat 80. i 90. Chociaż nie powalał na kolana grafiką ani środowiskiem użytkownika (w końcu mowa o minionej dekadzie), stanowił interesujące zjawisko, pozwalał bowiem wcielić się w rolę najemnika oddziału Blazing Aces, który w roku 3024 szuka zemsty na innej jednostce, Dark Wings. Oprócz wątków militarnych wprowadzono także elementy ekonomiczne, które pozwoliły poczuć się jak prawdziwy dowódca. Chociaż gra prezentowała się okazale (można było walczyć w jednym z ośmiu mechów), do dzisiaj nie pozostał po niej praktycznie żaden ślad, dlatego trudno oceniać jej znaczenie. Niemniej od

tego momentu nagle okazało się, że inne firmy także mają coś do powiedzenia, jeśli chodzi o wielkie kroczące machiny bojowe.

Pomimo iż przez prawie dwa lata czyniono starania, aby stworzyć prawdziwy odpowiednik Battletecha na komputerach, jedyną właściwie pozycją z tamtego okresu, która zresztą traktowała temat dość luźno, było dzieło sygnowane przez SSI, znane jako Steel Empire bądź też Cyber Empires. W roku 1992 stanowiło ono całkiem spore wydarzenie, prezentując przyzwoity poziom audiowizualny oraz szczycąc się niesamowitą wprost grywalnością, która sprawiała, że użytkownicy Amig, PeCetów oraz Atari ST nie mogli oderwać się od swoich komputerów (ta choroba dotknęła także i mnie). Program przenosił użytkownika w przyszłość na odległą planetę, będącą teatrem działań czterech potęg militarno-przemysłowych. Niezwykłe jak na owe czasy było połączenie strategii z częścią taktyczno-zręcznościową, wymagającą refleksu i szybkości w machaniu dżojstikiem. Co prawda, widok z góry podczas walki i wiele uproszczeń związanych z symulacją pracy systemów (chociaż zaimplementowano na przykład wzrost temperatury cyborga pod wpływem prowadzonego bez przerwy ognia) może budzić dziś sprzeciw, jednak nie zapominajmy, iż ówczesny sprzęt miał bardzo ograniczone możliwości. Miłośnik Battletecha mógł za to znaleźć tu coś dla siebie: dziewięć typów robotów, ataki na bazę, bitwę w mieście. Jak na tamte czasy, było to naprawdę dużo.

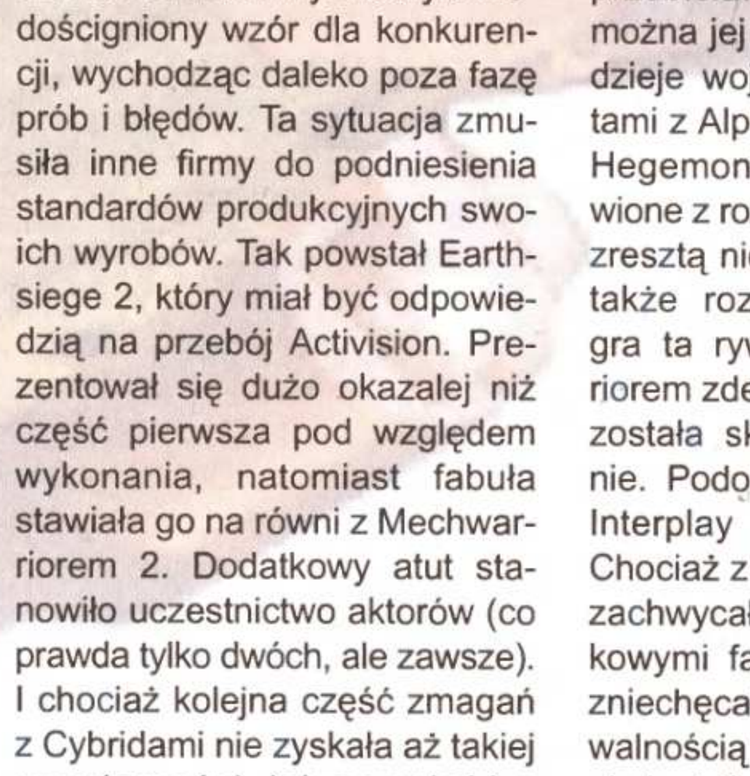
Przez blisko rok w temacie komputerowych mechów nie działo się zgoła nic ciekawego, do czasu aż konfiguracje komputerów, zwłaszcza PC, spotężniały do tego stopnia, iż można już było symulować na nich środowisko trójwymiarowe. Pierwszą próbą przedstawienia powyższej tematyki stanowiła gra Xenobots, stworzona przez Novalogic i wydana pod koniec 1993 roku przez Electronic Arts. Jej fabuła przenosiła gracza w niezbyt odległą przyszłość, kiedy to ludzkość została zaatakowana przez obcych. Niszcząc całkowicie powierzchnię Ziemi, najeźdźcy zmuszają ludzi do zejścia wgłąb planety, gdzie powstają prawdziwe miasta oraz kompleksy przemysłowe, produkujące wielkie machiny wojenne trzech podstawowych typów. Kiedy obcy powracają, napotykają silny i zdecydowany opór. Gra ta stanowiła próbę przedstawienia bitew robotów z kokpitu pilota i chociaż nie okazała się przebojem ze względu na kilka mniej lub bardziej istotnych wad, uczyniła niezwykle ważny krok na drodze rozwoju, wytyczając ścieżkę, którą mogli pójść jej następcy.

Tak też się stało, jednak nie za sprawą firmy Activision, jakby można tego było oczekiwać, która dopiera rozpoczęła prace nad Mechwarriorem 2. Wyprzedziła ją grupa Dynamix, która tworząc przede wszystkim świetne przygodówki, nieoczekiwanie dała się poznać także jako autor futurystycznych symulatorów, a to za sprawą gry pt. Metaltech: Earthsiege. Było to w końcu roku 1994, czyli w okresie, w którym napęd CD-ROM zaczynał właśnie zdobywać rynek. Śmiało można stwierdzić, iż omawiane dzieło było pierwszym symuiatorem kroczącej maszyny bojowej z prawdziwego zdarzenia, zawierało bowiem wszystkie wymagane elementy: kompleksowe sterowa nie maszyną, różnorodne rodzaje misji, a przede wszystkim wartką akcję (według niektórych nawet za bardzo wartką). Program wnosił do tematu wiele nowego, stanowiąc alternatywę dla Battletecha. Mechom przeciwstawiono tu Herc'e, a mechawojownikom - biodermów. Fabuła nosiła znamiona oryginalności, dość mocno uzasadniając przyczyny wojny, oto bowiem zbuntowane maszyny, Cybridy, zwróciły się przeciwko swemu stwórcy (człowiekowi) i podjęły kroki zmierzające ku jego całkowitej eksterminacji. W tym celu najechały samo centrum ludzkiej cywilizacji, Ziemię. Wymagania sprzętowe dziś mogą budzić jedynie uśmiech, wtedy jednak stanowiły standard: 386 i 4MB RAM. Grafika, choć tylko VGA, ukazywała możliwości środowiska trójwymiarowego i stanowiła preludium do prawdziwej rewolucji.

Oczywiście, ta nie nastąpiła od razu, bowiem początek roku 1995 nie obfitował w rewelacje. Powtórnie zaatakował Dynamix (pod skrzydłami Sierry), wydając swego rodzaju rozszerzenie do Earthsiege pod nazwą Battledrome. Idea programu tym razem była dość prosta i bardziej przywodziła na myśl programy sportowe, aniżeli epicką sagę. Użytkownik otrzymywał tu jednego Herca, a jego działania polegały na toczeniu pojedynków z innymi maszynami na specjalnie do tego przystosowanej arenie.

Za zwycięskie walki otrzymywał gotówkę, za którą z kolei mógł rozbudowywać swój sprzęt i rozgrywać starcia z coraz silniejszymi wrogami. Pomimo podobnej konwencji, gra nie posiadała już tej iskry bożej, która utrzymywałaby odbiorcę przy komputerze - dlatego musiała odejść w zapomnienie. Podobny los spotkał dzieło firmy Virgin pt. Iron Assault. Chociaż tym razem nie toczyło się wojen z najeźdźcami z kosmosu, a tylko z hegemonicznymi korporacjami, które przejęły władzę nad Ziemią, wcale nie to było problemem. Największy zarzut dotyczył monotonii zarówno w oprawie graficznej, jak i w fabule. Zabrakło po prostu dobrej grywalności, bo chociaż pierwsze wrażenie było bardzo pozytywne, przy dłuższym kontakcie produkt tracił na swej atrakcyjności.

Druga połowa 1995 roku to już jakby inny czas. Od momentu wydania Mechwarriora 2 praktycznie rozpoczęła się nowa epoka - epoka profesjonalnych symulatorów kroczących maszyn bojowych. Program ten, powracając do idei części pierwszej, pobił na głowę dotychczasową konkurencję pod niemal wszystkimi względami. Niesamowite intro, wspaniała, olśniewająca grafika oraz wspaniałe efekty dźwiękowe i muzyka - już tylko te podstawowe cechy sprawiały, iż gra natychmiast zyskała sobie ogromną popularność. Ponadto gra oferowała piętnaście różnych maszyn do kierowania, co wobec dotychczasowych dokonań konkurencji (maksimum kilka), stanowiło przewagę po prostu miażdżącą. Także tło zmagań gracza ujęte w zgrabną fabułę dawało niesamowite wrażenie, chociaż wymagało chociażby pobieżnej znajomości języka angielskiego, a także świata stworzonego przez firmę Fasa. Oczywiście, ceną jakości był wzrost wymagań sprzętowych, które zamykały się już w 486 DX66 i 8 MB RAM, a które zdawały się wówczas



być gigantyczne, jednak trzeba przyznać, iż gra była warta takiego poświęcenia.

Od tego momentu rozkład sił na rynku zmienił się, bowiem dzieło Activision wyznaczyło niedoścignionego wzór dla konkurencji, wychodząc daleko poza fazę prób i błędów. Ta sytuacja zmusiła inne firmy do podniesienia standardów produkcyjnych swoich wyrobów. Tak powstał Earthsiege 2, który miał być odpowiedzią na przebój Activision. Prezentował się dużo okazalej niż część pierwsza pod względem wykonania, natomiast fabuła stawiała go na równi z Mechwarriorem 2. Dodatkowy atut stanowiło uczestnictwo aktorów (co prawda tylko dwóch, ale zawsze). I chociaż kolejna część zmagań z Cybridami nie zyskała aż takiej popularności, jak opowieść o klanach XXXI wieku, to jednak okazała się poważnym konkurentem twórców Battletecha. Ci zresztą nie zasypiali gruszek w popiele, tworząc dodatek sieciowy NetMech, który jednak nie przyjął się na szerszą skalę, a także zestaw dodatkowych misji MW2 pt. Ghost Bears Legacy. Nawiasem mówiąc, dodatek ten zawierał dodatkowe maszyny, dodatkowe typy broni i dodatkowe rodzaje terenu, a także bardzo ciekawą historię rzucając gracza w rok 3058, w sam środek inwazji klanów na Strefę Wewnętrzną, której celem jest zdobycie Ziemi (strona, która jako pierwsza dotarłaby do kolebki ludzkości, zyskałaby wieczne zaszczyty). Te wszystkie cechy sprawiły, iż omawiane rozszerzenie zostało uznane za szczytowe osiągnięcie w dziedzinie symulatorów Battletechów.

Co na to konkurencja? Trzeba przyznać, iż tytuły, które pojawiły się w roku 1996, nie mogły pokonać wspomnianej dwójki tytanów. Terra Nova, choć ciekawie i pomysłowo zaprojektowana, miała zbyt małą siłę przebicia. Właściwie niewiele można jej zarzucić. Interesujące dzieje wojny pomiędzy kolonistami z Alphy Centauri a ziemską Hegemonią zostały przedstawione z rozmachem, dotyczącym zresztą nie tylko wykonania, ale także rozwoju akcji. Niemniej gra ta rywalizację z Mechwarriorem zdecydowanie przegrała i została skazana na zapomnienie. Podobny los czekał dzieło Interplay pt. Shattered Steel. Chociaż z jednej strony program zachwycał graficznymi i dźwiękowymi fajerwerkami, z drugiej zniechęcał niezbyt wysoką grywalnością i obsługą zbliżoną do obsługi Quake'a (wtedy jeszcze mało rozpowszechnioną), co ostatecznie przesądziło o jego klęsce. Za dowód porażki może posłużyć fakt, iż szumnie planowano wydać część drugą tej gry, jednak z pomysłu tego zrezygnowano i obecnie zapomnieli o nim nawet chyba sami jego twórcy (notabene, szkoda).

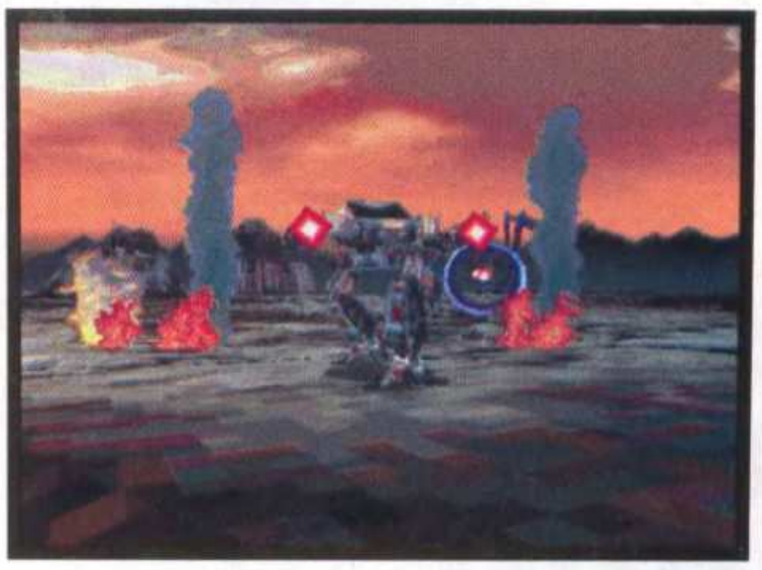
W ten sposób wytworzyła się sytuacja, kiedy to rynek niemal całkowicie został podzielony między dwóch potentatów: Activision oraz Sierrę, spychające pomniejsze firmy na z góry stracone pozycje. Oczywiście, obydwie cały czas walczyły o utrzymanie tak zaszczytnej pozycji, wydając kolejne produkcje okołotematyczne. Na gwiazdkę pojawił się na przykład produkt stworzony przez Sierrę, a mianowicie Cyberstorm. Co ciekawe, nie była to symulacja, jak dotychczas, ale klasyczna strategia. Przyznam się szczerze, że na

ogół nie przepadam za programami, w których plansza dzielona jest na heksagonalne pola, jednak tym razem zostałem mile zaskoczony. Umiejętne połączenie wariantu ekonomicznego z taktycznym zaowocowało całkiem udaną produkcją. Niemal w tym samym czasie atak przypuściło Activision, wydając Mechwarrior 2: The Mercenaries. Jego niewątpliwa klasa polegała na zastosowaniu, oprócz zwykłego trybu bitewnego, także elementu strategiczno-ekonomicznego, polegającego na prowadzeniu działalności najemnego wojownika, a więc wybieraniu poszczególnych misji, werbowaniu nowych wojowników, przydzielaniau wydatków na określone maszyny i uzbrojenie, dowodzeniu całą lancą mechów-najemników.

W roku 1997 warto odnotować jedno istotne wydarzenie. Wzrastające znaczenie konsol na rynku zwróciło uwagę producentów w ich stronę, czego efektem były wersje Mechwarriora 2 na Segę Saturn oraz Sony Playstation. Ze względu na ograniczone bądź co bądź możliwości sprzętowe tych zabawek, nie można było dokonać stuprocentowej konwersji, zdecydowano się zatem na stworzenie zupełnie nowej wersji, oferującej całkiem nowe misje. Nieco zubożoną grafikę w pełni rekomensowała pełna płynność działania, której użytkownicy PeCetów mogli tylko pozazdrościć. Konsole do dziś nie szczycą się pokaźną ilością tytułów z omawianego gatunku, niemnej pojawiają się one czasami (choćby Robotech na Nintendo 64). Poza tym wydano dwie gry, które pretendowały do miana konkurentów, jednak ostatecznie pozostały w cieniu swych wielkich przeciwników. Krazy Ivan okazał się zwykłą zręcznościówką, natomiast G-Nome, choć teoretycznie dość oryginalny, zawierał zbyt wiele błędów technicznych, aby móc odegrać poważniejszą rolę w wyścigu.

Początek roku 1998 powitaliśmy wraz z nowym dziełem Activision pt. Heavy Gear. Dlaczego firma mająca w swym dorobku tak znakomite tytuły, zdecydowała się na rozpoczynanie całkiem nowego cyklu. Otóż firma Fasa, która dotychczas tylko czuwała nad zgodnością komputerowych wersji MW z oryginałem, postanowiła przejąć większość prac nad trzecią częścią sagi, co spowodowało zerwanie współpracy z Activision i przejście pod skrzydła Microprose. Co do Heavy Gear, to trzeba przyznać, że nie różni się szczególnie od swego starszego brata, oferując tym razem wojnę na odległym globie pomiędzy dwiema nacjami: CNCS oraz AST prowadzoną za pomocą czegoś w rodzaju minimechów zwanych gearami (największy z nich liczy sobie ledwie 7 m). Tym razem zaproszono do współpracy także aktorów, którzy licznie występują w przerywnikach filmowych. Mimo oryginalnego pomysłu wydaje się, iż program nie przebił klasy Mechwarriora, niewiele wnosząc do tematu. Z kolei Sierra przygotowała drugą część Cyberstorma, który choć nie rewelacyjny, trzyma poziom serii.

Tak oto dochodzimy do chwili obecnej. Sierra wydała właśnie drugą część Cyberstorma (recenzja w numerze 8/98), a na dniach winien ukazać się MechCommander, mający być odwzorowaniem gry planszowej, jednak dużo bogatszym w możliwości. Oprócz niego przygotowywany jest Heavy Gear 2, Mechwarrior 3 i Starsiege (czyli kontynuacja wojny ze zbuntowanymi maszynami z gry Earthsiege). Oczywiście, w przyszłości należy się spodziewać znaczącego wzrostu jakości gier związanego z wykorzystywaniem akceleratorów graficznych oraz nowych procesorów, niemniej już dzisiaj można powiedzieć, iż nie będzie to tylko rozwój na płaszczyźnie grafiki. Twórcy obiecują, iż nie zaniedbają także strony fabularnej swoich dzieł, dokładając wszelkich starań, aby była ona na najwyższym poziomie. Rzecz jasna, prym wiedzie tu seria Mechwarrior, której mocną stroną jest obecność klasycznego RPG z nią związanego, co znacznie ułatwia wymyślanie nowych przygód. Do tego istnieje także karcianka wraz z opracowywanymi wciąż dodatkami, a także cykl książkowy ściśle związany z systemami. Firma Mag od dłuższego czasu przygotowuje się zresztą do wprowadzenia na polski rynek jednej z powieści, tj. „Legionu szarej śmierci". W ogóle pozycji związanych z „klasycznym" Battletechem jest obecnie kilkadziesiąt, a w Internecie można znaleźć całe zatrzęsienie stron związanych z samą grą, zapleczem technicznym mechów, klanami oraz poszczególnymi kampaniami. Gry pokrewne, takie jak G-Nome, nie stanowią co prawda lokomotywy napędowej gatunku, ale przyczyniają się do jego rozwoju. Co więcej, piętno pomysłu znajdziemy także w zupełnie odmiennych pozycjach, takich jak Earth 2140 czy 7th Legion, co zawsze stanowi jakieś urozmaicenie w tym temacie. Jak więc widać, miłośnik tego typu zabawy ma w czym wybierać i wygląda na to, że jeszcze długo będzie miał. Czegóż można chcieć więcej? Chyba już tylko filmu fabularnego. Kto wie, kto wie...



Piotr Bilski
„Alien"

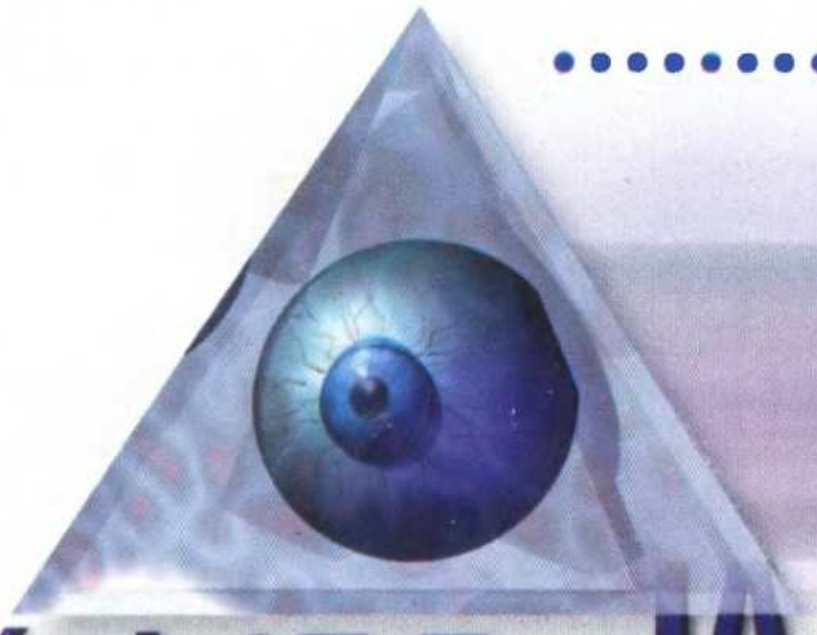
Kilka adresów internetowych

www.activision.com
www.fasa.com
http://badkarma.net
http://styx.phy.vanderbilt.edu/~hawk/Battletech/Main.html

STODOŁA
AMIGA S.C.
KLUB KOMPUTEROWY

- NAPRAWIAMY KOMPUTERY AMIGA I COMMODORE ORAZ SONY PLAYSTATION (RÓWNIEŻ MODERNIZACJE)
- JESTEŚMY PRZEDSTAWICIELEM FIRM: ELSAT, ELBOX, EUREKA, ABC DATA
- SPRZEDAJEMY DOWOLNE ZESTAWY KOMPUTERÓW PC (MOŻLIWOŚĆ ZOSTAWIENIA W ROZLICZENIU AMIGI)
- SPRZEDAJEMY WSZELKIEGO RODZAJU HARDWARE DO PSX, AMIGI I PC
- INSTALUJEMY SIECI KOMPUTEROWE NOVELL, LANTASTIC, WINDOWS
- MOŻLIWOŚĆ ZAKUPU RATALNEGO

UWAGA NOWY ADRES
Warszawa
ul. Batorego 18, pok. 257
tel. (022) 825-93-70
nowy nr tel. (022) 825-62-89
lub (022) 825-92-01 wew. 248
tel. kom. 0-501-125-761 do 763
e-mail robaczek@stodola.pw.edu.pl



świat według ManJAka

Coś się komuś pokręciło

1. Tak się ostatnio złożyło, że do kin weszły jednocześnie trzy filmy, każdy z nich będący potencjalnym hiciorem - „Sześć dni, siedem nocy" z Harrisonem Fordem, „Kod Merkury" z Brucem Willisem oraz „Zabójcza broń 4" z Melem Gibsonem. Same gwiazdy, stanąłem więc przed nie lada dylematem: na co pójść najpierw. Wybór mój padł na film z Fordem, bo to jeden z moich ulubionych aktorów już od czasów „Gwiezdnych Wojen" i jak dotychczas nie zawiodłem się na nim. Wszystko jednak ma swój koniec - z kina wyszedłem wściekły, bynajmniej nie z powodu niskiego poziomu gry aktorskiej Harrisona Forda. Rozjuszyła mnie sama treść filmu, który podobno miał być romantyczną komedia, a okazał się najpotworniejszym horrorem psychologicznym, jaki w życiu widziałem. Akcja filmu toczy się na egzotycznych wyspach - młody człowiek funduje swojej dziewczynie wakacje, podczas których się z nią zaręcza. Facet jest sympatyczny, troskliwy i czuły - idealny kandydat na męża. Pech chce, że dziewczyna musi polecieć na sąsiednią wyspę, a jedynym pilotem jest grany przez Forda antypatyczny miejscowy pijaczek. Lecą, rozbijają się, dalej film przypomina „Powrót do Błękitnej Laguny". Panna zakochuje się w pilocie i puszcza bokiem narzeczonego; usprawiedliwieniem moralnym ma być fakt, że gdy ten rozpaczał nad jej śmiercią, został po pijaku uwiedziony przez inną kobietę. Ogólny wydźwięk filmu jest przerażający: kochający narzeczony, który odchodzi od zmysłów z powodu zaginięcia ukochanej, to facet, z którego należy się śmiać - i tak film jest skonstruowany, że budzi on śmiech. Zapijaczony menel dostaje główną nagrodę - piękna dziewczyna decyduje się z nim zostać. A happy end polega na tym, że owa dziewczyna rzuca doskonałą pracę, plany na przyszłość, niszczy swój związek i życie byłego narzeczonego, bo taki ma akurat kaprys. Chwilowe zauroczenie, bezmyślność, zwierzęcość i nieodpowiedzialność są wartościami gloryfikowanymi przez twórców tego obrazu, a miłość, zaufanie i troska o potrzeby drugiego człowieka, to po prostu kupa śmiechu. Coś się komuś pokręciło?

2. Ciekawe rzeczy można poczytać na grupach dyskusyjnych. Oto młodzieńcy starsi i młodsi, najwyraźniej cierpiący na nadmiar wolnego czasu i syndrom niedocenionego poety, wypisują elaboraty na różne tematy, szczególne upodobanie znajdując w udzielaniu wskazówek wszystkim na każdy temat. Internet dał im możliwość publicznego przedstawiania swoich poglądów, jakie by one nie były; dawniej tacy sfrustrowani, nudzący się młodziankowie pisali wiersze i opowiadania do szuflady, znajdując ulgę w przelewaniu swych myśli na papier - teraz, korzystając ze względnej anonimowości i swobody internetowych obyczajów, wywnętrzniają się publicznie, nie raz przekraczając normy dobrego wychowania i zwykłej przyzwoitości. Nie neguję tu znaczenia grup dyskusyjnych - wszak każdy czyta je na własną odpowiedzialność, nie ma przymusu. Ponadto przeważnie spełniają one pożyteczną rolę, służąc wymianie informacji, poglądów, rozszerzaniu wiedzy i horyzontów myślowych. Sęk w tym, że coraz częściej mamy okazję obserwować postawy roszczeniowe (to akurat nie jest przypadłość grup, ale ogólna obserwacja) - szesnastolatek nakarmiony reklamami typu „bądź sobą, zrób sobie przyjemność" zmienia się z normalnego człowieka w złośliwego pasożyta. Grupy dyskusyjne stanowią doskonały przykład występowania takich postaw - „jestem najmądrzejszy, jestem ekspertem w każdej dziedzinie, a reszta to durnie, którzy mogą się ode mnie uczyć" - to coraz częstszy obrazek pojawiający się w internetowych dyskusjach. Niektórzy w swej chełpliwości posuwają się nawet do niewybrednych ataków na przykład na czasopisma o grach (przypadek z własnego podwórka), przekonani, że lepiej znają się na robieniu gazety niż ludzie wykształceni, z wieloletnim doświadczeniem w branży. Z faktu, że żyją, wnioskują, że wszystko im się należy; raz pojawiła się nawet wypowiedź, której autor twierdził, że skoro kupuje gazetę, to on płaci jej twórcom i żąda, by zawierała treści, które mu odpowiadają. Coś tu się komuś pokręciło - człowiek ten nie jest wydawcą, a jedynie płaci za przywilej korzystania z owoców miesięcznej pracy kilkunastoosobowego zespołu zawodowców, do tego płaci mniej więcej tyle, co za dwie puszki piwa. Nie sugeruję tu, że mam w nosie życzenia Czytelników, wszak to dla nich powstaje pismo i oni są w procesie twórczym najważniejsi, stanowiąc końcowego odbiorcę - przykład ten służył zilustrowaniu poważniejszego procesu: procesu zaniku skal wartości, zastąpienia odpowiedzialności przez konsumpcjonizm, a szacunku przez arogancję.

3. Ostatnio media codziennie donoszą o działaniach grupki fanatyków, którzy wbrew opinii przedstawicieli społeczeństwa, wbrew zdaniu hierarchii kościelnej, wbrew prośbom międzynarodowej społeczności, maniakalnie montują dziesiątki krzyży w miejscu, w którym zaledwie kilkadziesiąt lat temu faceci z ryngrafami na piersiach i wygrawerowanym na klamrach pasów hasłem „Bóg z nami", wymordowali miliony ludzi nie czczących tego symbolu. Nieważne, że buduje to za granicą obraz Polski jako kraju fanatyków i antysemitów; nie liczy się też fakt, że jest to po prostu niemoralne i nieprzyzwoite, a argumentacja „robię to, bo mogę, a jak ktoś mi przeszkadza to dokonuje zamachu na wolność i symbole religijne" jest zwyczajną demagogią. W tym wypadku jednak wyjątkowo nikomu nic się nie pokręciło - najważniejszy cel, jakim jest zaistnienie w mediach i świadomości publicznej został osiągnięty, a środki... jak to się mówi, cel je uświęca. Aby zdobyć sławę można polecieć balonem nad Atlantykiem, można wspiąć się bez zabezpieczenia na wieżowiec Intraco, ale w kraju, w którym ludzie modlą się do szyb i kominów bezpieczniej i taniej jest wszcząć aferę pseudoreligijną. Podejrzewam, że równie skuteczne jeśli chodzi o rozgłos byłoby kupienie działki w Częstochowie i wybudowanie na niej stumetrowej Gwiazdy Dawida albo symbolu masonerii zbliżonych rozmiarów, ale w inicjator takiej akcji nie mógłby wówczas chodzić w glorii „obrońcy wiary i narodu".

4. Wygląda na to, że rację ma Nowa Fantastyka, głosząc zbliżanie się Nowego Średniowiecza. Ludzie widują UFO i świętych, 90% populacji nie ma pojęcia jak funkcjonuje mikrofalówka albo magnetowid, a zamiast do lekarza chodzi się do szamana - uzdrowiciela. Zanikają podstawowe wartości (i nie mam tu bynajmniej na myśli osławionych przez propagandę WC), takie jak współczucie, zrozumienie, solidarność. Więzy rodzinne zastępowane są przez zależności tworzące się w różnych nieformalnych grupach, z drugiej zaś strony pojawiają się demagodzy, żądający kar więzienia dla nieprzestrzegających wyznawanych przez nich ideologii. Narasta brutalizacja kontaktów międzyludzkich, „ja" jest więcej warte niż „my", a po ciemku strach przejść się do pobliskiego sklepu, że o spacerze w parku nie wspomnę. Jesteśmy świadkami ogromnych procesów społecznych i historycznych, a jednocześnie wmawia nam się, że nic się nie dzieje, że mamy pić kolę, używać pachnącego papieru toaletowego i bawić się za wszelką cenę. Jak na, przepraszam za wyrażenie, Titaniku.

Nie zatrzyma się łyżką fali powodziowej. Warto jednak chwilę zastanowić się i zdać sobie sprawę, że oświeceniowe motto „myśl sam za siebie" nie oznacza, że należy uważać cudze racje za gorsze. Wydaje się to oczywiste, banalne, ale obserwując otaczający nas świat coraz częściej mam wrażenie, że coś jest nie tak. Że coś się komuś pokręciło.

ManJAk

Między nami, graczami...

ALE KINO!

Czy zauważyliście, że praktyka kompleksowego atakowania rynku przy okazji wyświetlania nowych hitów kinowych stała się ostatnimi czasy niezwykle popularna? Obecnie można nie tylko obejrzeć film, jak to drzewiej bywało, ale także nabyć wszelkiego rodzaju gadżety, jak maskotki, koszulki czy breloczki, a także kasety magnetofonowe i kompakty z muzyką filmową, książki i komiksy będące odzwierciedleniem scenariusza oraz - po jakimś czasie - gry komputerowe. Przykłady? Proszę bardzo: „Gwiezdne wojny", „Jurassic Park", „Kruk", „Dzień Niepodległości", „Faceci w czerni" itd. itd. Naturalnie, nie ma w tym niczego zdrożnego - w końcu to nie zbrodnia - choć trzeba jednocześnie podkreślić, że w większości przypadków strategia taka ma charakter czysto komercyjny i stanowi działalność obliczoną wyłącznie na maksymalny zysk przy minimalnej inwestycji.

Nie wiem, jak do tego doszło i kiedy się to zaczęło, ale dokładnie tak samo przedstawia się w tej chwili sytuacja z grami komputerowymi. Coraz częściej do kolejnych tytułów także podchodzi się kompleksowo. Ostatnio mnożą się jak grzyby po deszczu wszelkiego rodzaju koszulki, plakaty, podkładki pod mysz, kalendarze i notatniki. Dodatkowo coraz częściej tak umieszcza się muzykę na kompakcie z grą, aby można było jej odsłuchiwać także jak normalną płytkę audio (pisałem o tym jakiś czas temu), co akurat należy liczyć na plus, bowiem niejako za darmo otrzymujemy coś, za co na przykład kinomani muszą zapłacić osobno. Co do powieści i komiksów na podstawie gier, to w przeciwieństwie do ich odpowiedników powstałych na podstawie filmów, właściwie w osobnej postaci takowe nie występują - na szczęście, zresztą. Jedynym wyjątkiem, potwierdzającym regułę, jest „Myst: Księga Atrusa" (plus wydana ostatnio druga część), skądinąd całkiem dobra powieść, tyle że nawet ona nie powtarza fabuły samej gry, lecz opisuje zdarzenia, które chronologicznie toczą się znacznie wcześniej. Oczywiście, nie znaczy to, że takowe powieści czy komiksy w ogóle nie istnieją, co to to nie. Po prostu są one składową częścią gry, występując bądź to w charakterze rozwinięcia instrukcji, bądź też bonusowego dodatku, który jednak niezależnie nie funkcjonuje. Pomijając wartość literacką tego rodzaju „dzieł", mimo wszystko znacząco podnoszą one walor tak wzbogaconej gry i stanowią powszechnie stosowany zabieg.

Ostatnim przykładem produktu powstałego przy okazji wydania gry jest... tak, nie inaczej - film. W końcu skoro można z obrazu kinowego zrobić grę komputerową, dlaczego nie miałoby być na odwrót. Nie jest to jeszcze proceder nagminny, ale ma wszelkie szanse takim właśnie się stać, a pierwsze tego jaskółki właśnie się pojawiają. Mam na myśli grę „Mortal Kombat", która już znalazła się na „dużym ekranie" (wkrótce zresztą ukaże się jej sequel), a także gry „Wing Commander" i „Tomb Raider", które niebawem również mają tam trafić. Nie ukrywam przy tym, że wcale mnie to nie cieszy, bo o ile komercja objawiająca się stertą zegarków, czapeczek i sznurowadeł marki Lara Croft jest co najwyżej zabawna, ale w gruncie rzeczy nieszkodliwa, o tyle film to już zupełnie inna bajka.

Rozważając wymienność tych dwóch mediów, to znaczy filmów i gier komputerowych, należy podkreślić, że istnieje jedna zasadnicza różnica pomiędzy pierwszym i drugim sposobem adaptacji. Otóż o ile gra może stanowić rozwinięcie fabuły filmowej (w pesymistycznej opcji będzie jej wiernym naśladownictwem, a więc niczym gorszym), o tyle film na podstawie gry komputerowej zawsze będzie ograniczeniem. Dlaczego? Ano dlatego, że film kieruje się zupełnie innymi zasadami i może przedstawiać tylko jeden z aspektów gry, jej stronę fabularną mianowicie, resztę po prostu odrzucając. Niestety, to za mało, aby oddać prawdziwy walor gier komputerowych, gdyż te cechuje przede wszystkim grywalność, a dokładniej mówiąc - interakcja. Łatwo przewidzieć skutki tego eksperymentu. Ludzie postronni mogą nawet taki film i zaakceptować, nie wiedząc jednak, z jak bogatego źródła reżyser korzystał i czego widza pozbawił, natomiast graczy nieuchronnie czeka w kinie mordęga, gdyż będzie im brakowało możliwości oddziaływania na rozwój akcji, nie mówiąc, że nie będą mogli się opędzić od myśli, iż sami poprowadziliby bohatera/bohaterkę znacznie lepiej.

Oczywiście, istnieje także prawdopodobieństwo, że się mylę i że reżyser znajdzie sposób na połączenie tych dwóch światów. W końcu, jakby się tak zastanowić, wszystko jest możliwe. Może takim reżyserem będzie ktoś, kto perfekcyjnie zna zarówno jedną, jak i drugą branżę i intuicyjnie rozumie oczekiwania swoich widzów. Choć nie, ten akurat pomysł raczej odpada - obydwie profesje wymagają wielkiego oddania, a dokładniej poświęcenia mnóstwa czasu na doskonalenie rzemiosła, przez co wzajemnie się wykluczają. W tej sytuacji prostszym sposobem i do tego całkiem rozsądnym byłoby skorzystanie z fachowej konsultacji specjalistów, czyli twórców gier i maniakalnych graczy, zakładając oczywiście, że ktoś w Hollywood traktuje nas, graczy, poważnie. Przyjmując, że podobnie jak „Myst: Księga Atrusa", film oprze się na osobnej fabule, uzupełniającej fabułę gry, całe przedsięwzięcie może faktycznie dać zadowalający efekt. Może, bo nadal jestem raczej niedowiarkiem. W każdym razie, jeśli pomimo wszystkich moich narzekań ktoś tego dokona i połączy widownię w jednej wspólnej ekstazie, szczerze wtedy przyznam, że się myliłem, kajając się publicznie i prochem posypując swą marną łepetynę. A przy okazji wcale się swoją pomyłką nie zmartwię, bo przecież będę miał okazję zobaczyć świetny film.

Mniejsza z tym, faktem jest, iż gry, podobnie jak filmy, przeżywają jakiś dziwaczny okres w swoim niematerialnym życiu. To nastawienie, aby jak najwięcej wyciągnąć z danego pomysłu, wymieniając się niejako odbiorcami, w obydwu przypadkach moim zdaniem przynosi więcej złego, niż dobrego, ponieważ - co wie nawet dziecko - nie każdy dobry pomysł da się przełożyć na inne formy. To dlatego pisarze obrażają się na reżyserów, reżyserzy na komiksiarzy, komiksiarze na komputerowców, a komputerowcy na wszystkich. Najgorsze jednak jest to, że w tej ogólnej pogoni nikt nawet nie zamierza dbać o jakość, oryginalność czy innowacyjność. Chodzi o to, żeby całość dotarła do jak największej grupy odbiorców, żeby wszyscy o tym mówili, żeby wytworzyła się presja środowiska. Wtedy reklama jest niejako darmowa, a przy okazji zyski powiększają się o wpływy z nowych źródeł. O resztę zaś niech się martwią gracze/widzowie (niepotrzebne skreślić), kiedy już się przekonają na własnej skórze, że mają do czynienia z kiczem. Chociaż nie, o kiczu nigdy nie ma mowy. I nie dlatego, żeby taki dodatek nim nie był. Po prostu producentom tego rodzaju „dzieł" udało się stworzyć osobną kategorię produktów. Przy okazji ich wydania, jak pewni sami zauważyliście, robi się zawsze aluzje do oryginału, że niby jest to epokowe dzieło, a potem daje się do zrozumienia, że konwersja może i jest słabsza, jednak przecież nie chodzi o jakość, ale o to, żeby przeżyć znane przygody jeszcze raz. Co za bzdura! Jeśli cokolwiek ma zwrócić naszą uwagę, powinno być na najwyższym poziomie. Bez odwołania. Inaczej lepiej w ogóle dać sobie spokój, przeznaczając zaoszczędzony czas na coś bardziej pożytecznego.

Oczywiście, martwi mnie to wszystko. Martwią mnie tak prześmiewcze recenzje gier powstałych z filmów, które okazują się być zwykłymi knotami, jak i filmy stworzone z gier, które po prostu zabijają głupotą. Martwi także, że ludzie przywyczaili się do tego rodzaju praktyk i traktują je jako coś naturalnego. A najbardziej martwi, że w ogóle coś takiego się robi. Ja rozumiem, że jest postęp, że mamy epokę postmodernizmu, że wszystkie chwyty dozwolone, jeno niech przyświeca temu jakiś ogólny cel. I niech działania takie rządzą się jakimiś logicznymi prawami, uwzględniającymi odmienność obydwu gatunków. Inaczej wkrótce na ekrany kin trafi nawet „Tetris", a na ekrany komputerów doomowa wersja „CNN News". Czego ani sobie, ani Wam nie życzę.

Gracz

KANTYNA

Nie ukrywam, że tym razem chcę zająć się mocno kontrowersyjnym tematem, wywołanym między innymi przez zamieszczoną w poprzednim numerze ŚGK recenzję gry „Commandos: Behind Enemy Lines". Chodzi o negatywny stosunek części graczy-strategów, w tym również mnie, do większości gier z kategorii Real Time Strategy. Określenie ich mianem zręcznościówek strategicznych wywołało istną burzę. Dlatego też chciałem przedstawić swoje stanowisko w tej kwestii. Poniższe stwierdzenia są moim osobistym zdaniem na ten temat i niekoniecznie odzwierciedlają opinię całej redakcji.

Przede wszystkim muszę podkreślić, że zarzuty moje skierowane są jedynie przeciwko części RTS-ów, jakie w ostatnich latach zalały rynek. Są to wszystkie te gry, których protoplastą jest „Dune 2". To ważne rozróżnienie, gdyż w tym samym czasie wydanych zostało kilka tytułów, w których walka prowadzona jest w czasie rzeczywistym, a które jednak są diametralnie odmienne i godne polecenia wszystkim szukającym programów najbardziej zbliżonych swym duchem do prawdziwego pola walki. Te programy to serie „Warhammer" i „Close Combat", wspomniany „Commandos" i w pewnym stopniu „Sid Meier's: Gettysburg!"

I jeszcze jedna uwaga. Moje obserwacje powstały na podstawie własnych doświadczeń. W swoim dorobku mam ukończenie „Dune 2" i obu części „Wacrafta", grałem również w „Command & Conquer", „Red Alert", „Dark Colony", „Total Anihilation", „Starcraft" i kilka innych, mniej znanych tytułów.

Określenie zręcznościówka strategiczna zrodziło się podczas dyskusji redakcyjnej nad jednym z kolejnych tytułów tego typu. Był to wynik próby udowodnienia, że gra nie ma w sobie zbyt wielu elementów strategii a zabawa sprowadza się do szalonego klikania po mapie. Z rzadka tylko zdarza się, że temu procesowi towarzyszy jakaś głębsza myśl taktyczna. Wszystko sprowadza się do wyprodukowania jak największej ilości odpowiedniego typu broni zdolnego do rozstrzelania przeciwnika. W zasadzie cześć strategiczna ogranicza się do urfotyfikowania bazy dla dania odporu przeciwnikowi i pod tą osłoną prowadzi się już tylko produkcję oddziału uderzeniowego. No może jeszcze jakieś akcje w celu zlokalizowania bazy wroga. Jak określił to jeden z moich znajomych o podobnych poglądach rozgrywka przebiega w następujący sposób:

- ufortyfikuj bazę;
- rozpocznij produkcję;
- zrób sobie kanapki;
- rzuć wyprodukowane wojsko do ataku;
- zaparz herbatę i zjedz kanapki;
- rozpocznij nową misję.

Oczywiście, jest w tym dużo przesady, ale jest to bardzo charakterystyczny pogląd. Notabene podobne stwierdzenia padają w trakcie dyskusji o grach turowych. Ale o tych napiszę następnym razem.

Zwolennicy RTS twierdzą, że to właśnie te programy są najbliższe rzeczywistemu przebiegowi bitwy. Czyżby? Jeśli tak jest, to gdzie podział się element czasowy produkcji? Dlaczego produkcja jednostki jest wielokrotnie krótsza niż jej przemarsz przez planszę? Obserwując kilka walk, doszedłem do wniosku, że twórcy RTS-ów naczytali się za dużo o radzieckiej doktrynie dowodzenia, którą można w skrócie określić tak: nie ważne straty - byle do przodu. Przecież najczęściej właśnie tak się toczy gra. Nie ma możliwości zniszczenia przeciwnika ogniem artyleryjskim bez bezpośredniego kontaktu wzrokowego czy użycie tego typu ostrzału na terenach nierozpoznanych. Podobnie jest z minami w obronie, choć trzeba zauważyć, że twórcy powoli zaczęli je wprowadzać w różnych zmutowanych wersjach, zależnie od kontekstu „historycznego", w jakim dana gra została przygotowana.

Kolejnym aspektem, o którym zapomina się w RTS-ach, to wpływ walki na żołnierza. Jak się popatrzy na jednostki, to odnosi się wrażenie, że zostały one pozbawione wszelkich uczuć. I pewnie czasem tak jest, szczególnie gdy gra się jakąś bliżej nieokreśloną cywilizacją insektów czy głowonogów. Ale ludzie też nie dbają o życie? Dlaczego nie ma algorytmów umożliwiających samodzielne pseudomyślenie, pozwalające na wycofanie się pod presją przeważającego wroga? Przecież można by przyjąć, że im bliżej własnej bazy, tym opór byłby większy. A gdzie podziało się doświadczenie wyniesione z walki? Przecież wpływa ono na celność strzału, skuteczność obrony, czy też zacięcie w ataku. A morale? Przecież jeśli dopuści się do zbyt wielkich strat, to morale w pozostałych oddziałach spada i co za tym idzie, gorzej słuchają one rozkazów czy też łatwiej opuszczają wyznaczoną pozycję. Odwrotnie jest gdy odnosi się sukcesy. Morale wzrasta, żołnierz jest pewniejszy i bardziej zdyscyplinowany.

Według mnie RTS-y mają jednak bardzo mały związek z rzeczywistością. Brakuje prawie wszystkich czynników występujących na polu walki. Właściwie jedyną wspólną cechą jest czas rozgrywki. A i to, jak już wspomniałem na przykładzie produkcji, jest też tylko iluzoryczne. Widać z tego jasno, że w tego typu grach chodzi o szybkość działania, a nie szybkość myślenia.

Temat, który poruszyłem, zostawiam otwarty. Czekam na stanowisko Czytelników tego działu w omawianej kwestii. A na zakończenie zapraszam do następnego odcinka KANTYNY, w którym zajmę się przeciwstawnym rodzajem gier strategicznych - turówkami. Temat dyskusji: „Gry turowe - prawdziwa czy wyimaginowana wojna".

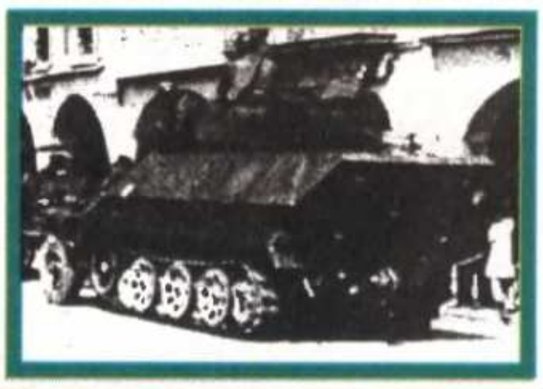
Heinz Futerał
Marszałek Polny Klawiatury

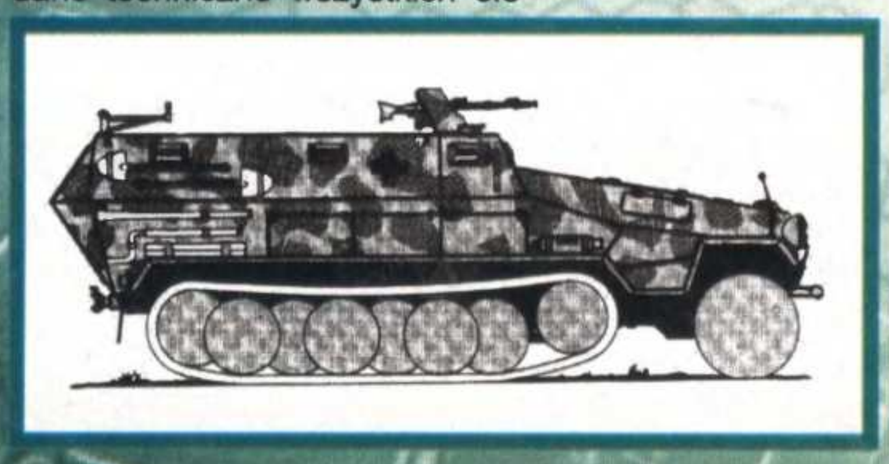
PS. Kategorycznie zaprzeczam, jakobym miał coś wspólnego z pojawieniem się w ostatnim numerze ŚGK w metce do suplementu „StarCrafta" określenia, że jest to gra „zręcznościowa". Choć nie ukrywam, że jest ono bliskie moim przekonaniom.

http://plaza.iaehv.nl/windowsoft/251/251.htm

Najbardziej znanym i rozpowszechnionym niemieckim półgąsienicowym transporterem opancerzonym okresu II Wojny Światowej był SdKfz 251. Jego właśnie dotyczy prezentowana strona WWW. Znajdziesz na niej historię jego powstania, kolejne wersje rozwojowe i dokładne dane techniczne wszystkich elementów konstrukcji. Nie ma tu, co prawda, bogatego archiwum ikonograficznego, ale bogactwo materiału tekstowego zachęca do zapoznania się z tą stroną.

H.F.





Tawerna

NOWINKI

Czy wiecie, dlaczego „Betrayal in Antara" nie trafiła i prawdopodobnie już nie trafi na polski rynek? Centrala amerykańska ma swoje przedstawicielstwo na Europę w Wielkiej Brytani, angielska placówka z kolei wybrała na siedzibę swego autoryzowanego dystrybutora Niemcy, zrywając bezpośrednią współpracę z polskim dystrybutorem IPS CG. Teraz ponoć IPS CG ma się dogadać z Niemcami, ale właśnie na tej linii następują tarcia uniemożliwiają dalszą współpracę, a co za tym idzie, brak gier Sierry na naszym rynku, a co za tym idzie wzmożoną aktywność piratów (ale aktywność wybiórczą, bo „Betrayal in Antara" u nich dostać nie można). Jak dla mnie, istna paranoja. Jeśli więc chcecie mieć tę grę, a naprawdę warto, musicie pofatygować się do któregoś z państw Wspólnoty Europejskiej lub zamówić ją pocztą w jakiejś firmie wysyłkowej.

o o o

Wiadomo już, że gra „Blade", czyli rolplej FPP z przepiękną grafiką autorstwa hiszpańskiej grupy Rebel Act, zostanie wydany przez Gremlin, zaś w Polsce ukaże się w okolicach listopada dzięki firmie Optimus S.A. Przewidywana cena 155 zł. Warto chyba już teraz wyposażyć się w porcelanową świnkę i zacząć powoli oszczędzać.

o o o

Przypomnijmy, co jeszcze powinno ukazać się do tego czasu? Przede wszystkim „Baldur's Gate" - to w pierwszej kolejności. Drugi rzut to „Diablo 2", „Fallout 2" (ponoć w polskojęzycznej wersji, ale sami wiecie, jak to jest) i „Wizardry 8". Zapowiada się cudowna jesień.

Dzisiaj rozpoczynamy na łamach „Tawerny" nowy cykl artykułów, który zatytułowałem „Leksykon demoniczny". Jego idea jest prosta jak drut. W kolejnych odcinkach znajdziecie tu opisy stworów spotykanych na bezdrożach światów RPG. Często będą to informacje wręcz podręcznikowe, które jednak coraz częściej ulegają zapomnieniu; nie zabraknie też wiadomości ponadprogramowych. Skąd w ogóle taki pomysł? Otóż ku swojemu zdziwieniu zauważyłem, że w instrukcjach do gier coraz rzadziej publikuje się podobne notki, zakładając prawdopodobnie, że wszyscy wiedzą, kim są wampiry, ghule i sylfy. Niestety, okazuje się, że tak nie jest. O ile w pierwszym przypadku każdy coś tam powie (inna sprawa, że nie zawsze zgodnie z prawdą), o tyle w dwóch pozostałych podejrzewam zapadłaby już głęboka cisza. Myślę więc, że gdzie jak gdzie, ale w „Tawernie" właśnie o takich rzeczach należałoby sobie szczerze porozmawiać. Oczywiście, przy pełnej szklanicy i stole pełnym potraw.

Na dobry początek na warsztat trafia hasło SMOK. Że niby o smokach wszyscy wszystko wiedzą? A skądże znowu! Sprawdźcie zresztą sami.

I jeszcze jedno, wyjątkowo tylko ten opis jest tak obszerny, że zajmuje prawie całą „Tawernę", a to ze względu na bogactwo materiałów; pozostałe będą już krótsze, choć równie wyczerpujące.

LEKSYKON DEMONICZNY: SMOK

Smok we wszystkich prawie kulturach i religiach był utożsamiany z wężem (oczywiście, o nadnaturalnych rozmiarach), stąd częstokroć obydwa te terminy funkcjonowały wymiennie. Dzisiaj nikt już tych dwóch stworzeń by nie pomylił, a to za sprawą literatury, filmów, komiksów i gier. Najprawdopodobniej wyobrażenie smoka powstało w odpowiedzi na odkrycia starożytnych mające miejsce na przykład przy wykopaliskach podczas prac budowlanych, którzy nie mieli pojęcia o gadach kopalnianych i erze mezozoicznej.

W mitologii chińskiej i japońskiej smok to dobroczynny duch powietrza, morza i ziemi, który ma bezpośredni wpływ na poprawne funkcjonowanie zjawisk przyrody. Z wyglądu przypomina ogromnego futrzastego węża ze zwierzęcą paszczą, który jednak nie posiada skrzydeł. Istoty te rzekomo władają ogromną moc i potrafią dowolnie zmieniać rozmiary, a nawet stawać się niewidzialnymi. W Chinach smok stał się godłem narodowym i emblematem rodziny cesarskiej.

W wierzeniach ludów Ameryki Południowej, a dokładniej Majów, smok to opierzony, skrzydlaty wąż o nadnaturalnych rozmiarach. Lud ten nazwał nawet na jego cześć swoje państwo Królestwem Wielkiego Węża. Ów smok był symbolem białego brodatego boga, twórcy cywilizacji Majów, który uosabiał siły dobra i światła walczące ze złem i ciemnością. Bóg ten to odkrywca kukurydzy, wynalazca sztuk, nauk i kalendarza. Kiedy został spalony przez boski ogień, obiecał wrócić kiedyś ponownie, dlatego właśnie z taką łatwością Hiszpanie podbili królestwo Majów.

W mitologii ludów Bliskiego Wschodu i Morza Śródziemnego smoka przedstawiano jako stwora w rodzaju olbrzymiego węża, początkowo węża morskiego. W Egipcie i Grecji, a także w późniejszych wiekach na terenie Europy, jako Ouroboros, czyli emblematyczny smok-wąż pożerający własny ogon, był symbolem gnostyków i alchemików, a oznaczał przemijanie i odradzanie się, cykl życiowy i jedności wszechrzeczy. Wizerunek ten podsunął zresztą w roku 1865 chemikowi F.A. Kekule von Stradonitzowi ideę pierścieniowej budowy cząsteczek benzenu. Potocznie starożytni Grecy i Rzymianie spoglądali na smoka w dwojaki sposób: z jednej strony uważali go za ucieleśnienie Chaosu, traktując jako czynnik Zła, z drugiej zaś jako uosobienie dobroci, istotę czuwającą nad urodzajem, głoszącą na prośbę wyrocznie.

Przekonanie o tym, że smoki są strażnikami skarbów, ma swój początek w mitologii greckiej. Przykładowo potworny smok-wąż o imieniu Pyton, zrodzony przez Gaję, strzegł jej wyroczni u stóp Parnasu. Zabił go dopiero Apollo i ustanowił w tym miejscu własną wyrocznie (pytyjską, której nazwa pochodzi zresztą od zabitego Pytona). Smoki strzegły Złotego Runa, jabłek Hesperyd, Andromedy, królewny etiopskiej przykutej do skały. Pazerność smoków i ich upodobanie do złota i kosztowności wprowadziła z kolei mitologia skandynawska (np. smok Fafnir strzegł skarbów krasnoludzkich).

W kulturze zachodu smok stanowi symbol zła i grzechu, a w szczególności herezji i pogaństwa. Jest to hybryda, na którą składają się przeróżne części ciała innych istot, a rodzaj mieszanki zależy od kultury regionu. W wierzeniach chrześcijańskich przyjęło się uważać, że jest to rogata bestia z łapami lwa, skrzydłami orła i ogonem węża, która bucha ogniem z nozdrzy i/lub z paszczy. Smok stanowi ucieleśnienie Szatana. Wąż kuszący w raju Adama i Ewę, to ten sam szatan, który już pod postacią smoka zostaje pokonany przez świętego Jerzego. Jego opis w Apokalipsie brzmi: „smok wielki, ryży, mający siedem głów i dziesięć rogów, a na głowach - siedem koron, ogon jego ciągnął się przez trzecią część gwiazd niebieskich" (12, 3-4), a także: „i rzucony został ów smok wielki, wąż starodawny, nazwany diabłem i szatanem, który zwodzi cały świat" (12, 9). Na średniowiecznych procesjach noszono wizerunki smoka jako wyobrażenie zwycięstwa Chrystusa.

Nie był to jednak jedyny wizerunek smoka, jaki wówczas istniał. Potęga bijąca od tego stwora we wczesnych wiekach średniowiecza uczyniła go także atrybutem siły, wojny i władzy królewskiej. Jego wizerunek umieszczano na tarczach, sztandarach i herbach, zaś Wikingowie rzeźbili nawet smocze łby na dziobach swych okrętów. Ponadto u gnostyków chrześcijańskich uosabiał absolut, anioła świtu, wyzwoliciela i ducha wszelkiej wiedzy.

Legenda o smoku Wawelskim, w której dzielny szewczyk pokonał stwora dzięki sprytowi, zaszywając worek siarki w owczą skórę, posiada swój pierwowzór w przypowieści biblijnej. W oryginale król babiloński żąda od Daniela, aby pokłonił się wielkiemu smokowi, którego uważano za boga. Ten jednak podał bestii potrawę ze smoły, sadła i sierści, od której smok pękł. W ten sposób Daniel udowodnił, że stwór nie był wcale bogiem, ponieważ ten jest nieśmiertelny (Daniel 14, 22-27).

DODATEK POJĘCIOWY:

Serce smoka - artefakt pozwalający po zjedzeniu rozumieć mowę ptaków („Pieśń o Nibelungach" - mitologia skandynawska).

Krew smocza - talizman przynoszący szczęście lub śmiertelna trucizna, która naniesiona na ostrze miecza bądź grot strzały powodowała nieuleczalne rany.

Pysk smoka - metafora określająca bramę piekieł.

Zęby smoka - talizmany zapewniające pomyślność i zdrowie. Według niektórych mitów greckich, po zasadzeniu mogą z nich wyrosnąć wojownicy (np. mit o wyprawie po Złote Runo).

Ślina smoka - śmiertelna trucizna, która podana w napoju zabija bez odwołania.

Język smoka - zwrot określający oszczerstwo.

dyrektor Izby Tortur
imć KAT

DODATEK SPECJALNY SGK

KONSOLE

Skończyły się wakacje. Z całą pewnością jest to powód do zadumy. Teraz większość swojego czasu będziesz spędzał w szkole, ewentualnie w pracy, a nie przy ukochanej konsoli. Co gorsza, właśnie w tym okresie przewiduję wzmożoną aktywność producentów gier. Dobre sobie. Zaniedbywali nas przez całe wakacje, aby teraz, gdy nie mamy czasu, wypuszczą na rynek całą masę nowości. To woła o pomstę do nieba! Na szczęście, gracz to człek hardy i nie tak łatwo go zniechęcić. Zawsze może sobie pozwolić na granie wtedy, gdy wszyscy inni będą już spali. Pomyśl tylko co to za satysfakcja. Żadnego zgiełku w mieszkaniu, całkowity spokój - tylko Ty i Twoja ukochana konsola! Miód.

Wujek Włodek

NOWINKI

Nadchodzi nowy Game Boy! Firma Nintendo zauważyła chyba, że ich najlepszy wyrób trochę się postarzał i postanowiła go nieco unowocześnić. Nowa konsola Nintendo będzie miała możliwość wyświetlenia na ekranie do 56 kolorów z palety ponad 32 tysięcy! To wszystko będzie możliwe dzięki udostępnieniu firmie specjalnej technologii opracowanej przez korporację Sharp. Nowy Game Boy będzie tylko niewiele większy od pierwowzoru, a jego cena ma wynosić około 80 - 90 dolarów.

Superman 64. Superman to jedna z bardziej popularnych postaci w Stanach Zjednoczonych. Prawdę mówiąc, znają go chyba wszyscy Amerykanie (i nie tylko oni). Tym bardziej dziwi mnie niewielka ilość gier o tym superbohaterze. Firma Titus postanowiła skorzystać z tego faktu i nadrobić ów brak. W ich najnowszej grze wcielisz się w postać pogromcy złoczyńców, przybyszów z kosmosu, zmutowanych hamburgerów, itp. Całość przypomina nieco Tomb Raidera i mimo że grafika na razie nie zachwyca, z niecierpliwością (i lekkim niepokojem) oczekuję tej gry.
konsola: Nintendo 64,
producent: Titus,
data: 3 kwartał br.

Colony Wars: Vengeance. Nowa rewelacyjna strzelanina kosmiczna zbliża się do nas wielkimi krokami. Miałem okazję pograć w pierwszą wersję tej gry i muszę przyznać, że byłem zachwycony. Niesamowicie dopracowana grafika, bardzo płynna animacja, dopieszczone efekty dźwiękowe oraz odjazdowa grywalność są dowodem na to, ile jeszcze można wycisnąć z poczciwego Playstation. Tematyka oraz wykonanie gry z całą pewnością stworzą z niej godnego konkurenta dla takiego przeboju, jak X-Wing vs TIE Fighter. Nie mogę się już wprost doczekać, kiedy gra zawita na sklepowe półki. Jestem pewien, że spędzę przy niej wiele czasu.
konsola: Playstation,
producent: Psygnosis,
data: listopad br.

Rival Schools. Kolejna bijatyka ze stajni Capcom, tym razem jednak osadzona w środowisku 3D. Jak to zwykle w grach tej firmy bywa, spotkasz w niej znajome postacie. Od strony audio-wizualnej gra zapowiada się całkiem, całkiem. Jak jednak wiadomo, w grach tego typu najważniejsza jest płynność oraz realizm ciosów. Poczekamy, zobaczymy, czy panom z Capcom udało sie zgrabnie połączyć wszystkie te elementy w całość.
konsola: Playstation,
producent: Capcom,
data: 3 kwartał br.

Pocket Fighter. Ta bijatyka jest udaną konwersją popularnego za oceanem salonowego przeboju pt. Super Gem Fighter Mini Mix. Gra jest jakby humorystyczną wersją takich przebojów, jak Street Fighter oraz DarkStalkers. Wszystkie postacie wygladają nieco bajkowo, ale zachowane zostały ich charakterystyki. Oznacza to, że jeżeli byłeś dobry we wcześniej wspomniane gry, to także i w tej nie powinieneś mieć kłopotów z klawiszologią czy wykonywaniem ciosów specjalnych. Grafika jest niesamowicie kolorowa, przez co gra wygląda jakby została przeznaczona dla młodszego odbiorcy. Jak jednak zapewniają twórcy, będzie w niej wiele dość brutalnych elementów. Jakoś nie mogę połączyć tych dwóch szczegółów.
konsola: Playstation,
producent: Capcom,
data: 3 kwartał br.

Capcom Generations. Zazdrośni panowie z Capcom, widząc niewątpliwy sukces serii Namco Greatest Hits, również postarali się o składankę ich największych przebojów. Starsi gracze pamiętają, że dawne dokonania Capcom były nie mniejsze, niż Namco, a moim zdaniem ich wczesne gry biły na głowę produkcje z Namco. Na składance znajdą się takie przeboje jak chociażby 1942 oraz Ghost Goblins. Myślę, że żaden z prawdziwych graczy nie zapomniał jeszcze tych gier. Na początku lat 80. były to jedne z większych hitów, a automaty z tymi grami były non stop oblegane.
konsola: Playstation,
producent: Capcom,
data: 3 kwartał br.

Off-Road Challenge. Najnowsze wyścigi ze stajni Midway na pierwszy rzut oka nie szokują żadnymi rewelacjami, jednak jak zapowiadają jej twórcy, mają zachwycić gracza niesamowicie dopracowaną grafiką oraz odjazdowo płynną animacją. Będą to wyścigi pojazdów terenowych, coś na kształt zapomnianego już Hardcore 4x4.
konsola: Nintendo, 64
producent: Midway,
data: wrzesień br.

W.W.

MotorHead

konsola: Playstation ✦ gra: zręcznościowa ✦ producent: Gremlin

Muszę przyznać, że firma **Gremlin** od zawsze była jedną z moich ulubionych firm. Zaczęło się to jeszcze w czasach ZX Spectrum, gdy namiętnie grywałem w ich ***Hero Questa***. Po zmianie sprzętu na nowocześniejszy (w tym przypadku - Amiga 500) okazało się, że ich dokonania na tej platformie są nie mniejsze. Któż nie pamięta rewelacyjnej serii Lotus? Niestety, rynek gier nie zna litości i jeśli ktoś stanie tu w miejscu, to tak, jakby się cofał. A panowie z **Gremlina** najwyraźniej zatrzymali się w miejscu. W ostatnim roku, praktycznie rzecz biorąc, skupili się wyłącznie na serii ***Actua Sports***, która jakoś nie przypada mi do gustu. Po takich geniuszach spodziewałem się czegoś więcej.

I nagle, gdy już prawie zapomniałem o **Gremlinie**, wpadła mi w ręce gra **MotorHead**. Oczywiście, spodziewałem się, że jest to jedna z tych produkcji stworzonych przez „nowe gremliny", a więc sportowe przeciętniactwo, ale zostałem mile zaskoczony. Już pierwszy rzut okiem na wstep do gry zmienił moje przekonanie. Niewiele jest firm, które tworzą tak dobre introdukcje (właściwie to chyba tylko ***Psygnosis***, ***Namco*** oraz ***Capcom***). Przypominała mi nieco wstęp do gry ***Wipeout 2097***, a ten jak wiadomo był odlotowy. Niesamowicie płynne, dość długie, z olbrzymią liczbą szczegółów. Jak się szybko okazało, sama gra wykonana jest równie starannie. Nawet taki drobiazg, jak początkowe menu zostało przygotowane starannie - jest czytelne i do tego w wysokiej rozdzielczości. Widać, że **MotorHead** nie jest kolejną bezmyślną konwersją z innej platformy.

Sama gra to niesamowicie szybkie wyścigi umiejscowione gdzieś w niedalekiej przyszłości. Przyjdzie Ci w nich sterować jednym z wielu samochodów, w których już po kilku sekundach jazdy można zauważyc znaczące różnice. Jedne lepiej pokonują zakręty, inne mają lepsze przyspieszenie. Grafika moim zdaniem jest bardzo dobra. Urozmaicone tekstury, efekty świetlne itp. dają doprawdy piorunujący efekt. Dodatkowo całość wykonana jest tak, iż przypomina nieco efekty znane z komputerów wyposażonych w 3Dfx (rozmycie tekstur). Dodatkowo animacja jest nieziemsko płynna, zaś oprawa dźwiękowa idealnie pasuje do całości i utrzymuje wysoki poziom (wystarczy powiedzieć, że stworzył ją prawdziwy profesjonalista, twórca muzyki do takich przebojów, jak seria ***Pinball Dreams***). Jedyną wadą, jaką zauważyłem, jest małe urozmaicenie gry. Zupełnie jakby twórcy nie mieli czasu oprawić diamentu w złoto. Niemniej jednak rzecz warta jest polecenia, chociażby ze względu na niesamowite efekty audio-wizualne.

Wujek Włodek

Grę dostarczył: Gremlin

Men in Black

konsola: Playstation ✦ gra: przygodowa ✦ producent: Gremlin

Czy pamiętasz film „Faceci w Czerni", który jakieś pół roku temu (a może i więcej) przewinął się przez ekrany naszych kin? A pamiętasz gry ***Tomb Raider*** oraz ***Resident Evil***? Jeśli tak, dowiedz się, że **Men in Black** jest mieszanką tych trzech produktów. Nawiasem mówiąc, najwięcej zaczerpnięto chyba z **Resident Evil**. Naturalnie, nie mam nic przeciwko temu - dobre wzorce powinny być naśladowane. Życzyłbym sobie jednak, by nie zostały przy tym zdyskredytowane, a tak stało się w przypadku tej gry.

Men in Black to przygodówka z elementami zręcznościowymi. Niestety, fabuła nie jest specjalnie wciągająca, a przynajmniej taka jest moja opinia. Kto wie, może uważam tak dlatego, iż nie oglądałem filmowej wersji „Facetów w Czerni"? Nie, to chyba nie to. Gra jest po prostu nudna. Do tego wszystkiego dochodzi nie najlepsze wykonanie. Być może przesadzam, ale jestem jeszcze pod wrażeniem, jakie wywarł na mnie ***Resident Evil 2***, a przy nim **Men in Black** wygląda niczym blady cień. Na uwagę za to zasługuje ciekawie wykonane menu opcji oraz bardzo ciekawe przerywniki w postaci ręcznie rysowanych filmików, ale przecież nie to jest najważniejsze i nie ratuje samej gry. Drażniły mnie również niezbyt realistyczne ruchy głównego bohatera, a także niecieka-wie wykonane podkłady z małą ilością szczegółów. Podobnie oprawa dźwiękowa, która nie jest może zła, ale w ostatecznym rozrachunku nie zachwyca (zaś na tle dźwięku z ***Resident Evil 2*** po prostu dyskwalifikuje tę grę). Jednym słowem, **Men in Black** to produkt średnio udany. Być może spodoba się miłośnikom filmu o tym samym tytule, mnie jednak nie zachwycił.

Wujek Włodek

Grę dostarczył: Gremlin

Premier Manager 98

konsola: Playstation ✦ gra: strategiczna ✦ producent: Gremlin

Premier Manager 98 to kolejna produkcja z gremlinowskiej serii ***Actua Sports***, tym razem jednak odbiega nieco od czysto sportowej rywalizacji, zajmując się taktyczną stroną tematu.

Szczerze mówiąc, zawsze zastanawiałem się, co też takiego widzą gracze na całym świecie w piłkarskich menadżerach. Być może moje podejście do tej tematyki jest spowodowane niezbyt przyjaznym stosunkiem do sportu zwanego piłką nożna, a może po prostu trafiałem na złe tytuły. Fakt jest taki, że średnio bawi mnie ta zabawa. Z jednym wyjątkiem. Dawno temu, tak dawno, że sam już zdążyłem o tym zapomnieć i przypomniałem sobie dopiero teraz, wciągnąłem się w jedną z takich gier. Na moim biurku stał wówczas absolutny krzyk techniki, czyli komputer Sam Coupe, dzisiaj całkowicie zapomniany. Komputer ten miał całkiem niezłe możliwości, był jednak bardzo słabo oprogramowany. Właśnie z braku możliwości wyboru sięgnałem po menadżera piłkarskiego o tytule, którego dzisiaj nie pomnę. I nie pożałowałem.

Oczywiście, **Premier Manager 98** całkowicie różni się od tej starożytnej gry. Wiadomo, minęło parę lat i wiele się zmieniło na komputerowym rynku. Niemniej po kilkunastu minutach stresu wciągnąłem się w grę i to nawet całkiem porządnie, zauważając jakieś odległe podobieństwo miedzy tymi obydwoma produkcjami. Jak dla mnie więc, gra zasługuje na uwagę, chociaż dla uczciwości dodam, iż po pewnym czasie byłem trochę znudzony. No i jeszcze ta oprawa audio-wizualna, która stoi na takim sobie poziomie. Tak, wiem, że w grze tego typu nie jest to takie istotne, ale przecież nie przeszkadzałoby, gdyby była super. Natomiast obecna grafika wykorzystana w grze sprawia wrażenie niezbyt czytelnej i mija trochę czasu, zanim dojdzie się do tego, gdzie co jest. Ogólnie uważam, że warto, ale z zastrzeżeniem, że dotyczy to tylko fanatycznych miłośników tej zabawy.

Wujek Włodek

GRĘ DOSTARCZYŁ: Gremlin

Warhammer: Dark Omen

konsola: Playstation ✦ gra: strategiczna ✦ producent: Electronic Arts

Szaleństwo zaczęło sie kilkanaście lat temu w Stanach Zjednoczonych. Na półkach księgarni pojawiła się pierwsza gra RPG pt. ***Dungeons and Dragons***. Jak się okazało, zabawa tego rodzaju stała się niezwykle dochodowym interesem i nagle zaczęły wyrastać jak grzyby po deszczu przeróżne podręczniki, poradniki i dodatki do kolejnych gier RPG. Prym wiodły tu Stany Zjednoczone, ale nie tylko w Ameryce nastał boom na tego rodzaju zabawę. Odpowiedzią Europy na niezwykła popularność systemu ***AD&D*** na świecie był właśnie ***Warhammer***. System ten charakteryzował się niezwykle bogatym i pięknym światem do złudzenia przypominającym średniowieczną Europę, ale przesiąkniętym wszedobylskim Chaosem i jego sługami. Jakiś czas później firma ***Games Workshop*** wprowadziła na rynek grę bitewną osadzoną w realiach tego świata. Jak się wkrótce okazało, był to przebój na miarę sławetnego ***AD&D***.

Parę lat później twórcy komputerowych strategii wypłukani z pomysłów postanowili skorzystać z dobrodziejstw tego systemu i przenieść go na ekrany komputera. Tak powstał ***Warhammer: Shadow of the Horned Rat***. Gra przedstawiała historię bitew pomiędzy ludźmi i ich sprzymierzeńcami (krasnoludy, elfy), a siłami Zła: orkami, goblinami czy skavenami. Pierwsza część cyklu, jak można się było spodziewać, odniosła sukces, dlatego autorzy zdecydowali się na wypuszczenie części drugiej. Gra została nieznacznie zmieniona, jednak jej idea pozostała ta sama. Jest to strategia w czasie rzeczywistym i chociaż, muszę przyznać, nie cierpię gier tego rodzaju, to ***Warhammer*** przypadł mi do gustu. Jest bowiem całkiem inny od całej masy różnych RTS-ów, a przy tym ma swój niepowtarzalny klimat, gdyż osadzony został w najlepszym chyba (obok Tolkienowskiego) świecie fantasy.

W grę wprowadzi Cię uroczo wykonane intro, opowiadające o przebudzeniu się najstraszniejszych sługusów Chaosu - ożywieńców. Armie żywych trupów wkrótce najechały Stary Świat. Jedynym ratunkiem jesteś Ty i Twój waleczny oddział. Od władców Starego Świata będziesz dostawał przeróżne niebezpieczne zadania, będziesz spotykał naprawdę wielu zadziwiających sprzymierzeńców i nie mniejszą ilość wrogów. Odkryjesz tajemnice Starego Świata oraz wielu magicznych przedmiotów. W walce z armią ożywieńców, strasznych wampirów, potwornych gigantycznych pająków oraz ich władcy, przerażającego Liczmistrza, pomogą Ci magowie, oddziały kawalerii, a nawet artylerii.

W porównaniu do pierwowzoru interfejs użytkownika uległ tu znacznemu uproszczeniu, co zresztą wyszło grze na dobre, bowiem dzięki temu sterowanie oddziałami nie jest już takie zawiłe. Zmieniony został również stopień trudności gry. Teraz już nie znudzi Ci się tak szybko odbijanie świata z rąk Chaosu, gdy zdobędziesz potężną armię. Tak było w części pierwszej i przez to właśnie gra szybko przestała mnie interesować. Tutaj okaże się, że każda kolejna misja jest dużo trudniejsza od poprzedniej i nie raz polegniesz na polu chwały bądź uciekniesz z niego z nieliczną świtą. Komputerowi zawodnicy walczą niezwykle rozważnie, stosując ataki z zaskoczenia i to jest właśnie cudowne. Gry nie da się ukończyć za pierwszym razem, wielkie brawa dla twórców!

Oprawa graficzna jest bardzo dobra, animacja bardzo płynna i nie zwalniająca nawet podczas największych batalii. Przydałaby się wprawdzie wyższa rozdzielczość, ale i tak nie jest źle. Jedyne co mnie denerwuje to powtarzające się obrazki. Moim zdaniem można było wykonać kilka różnych obrazków przedstawiających różne miasta, a tak mam wrażenie, iż ciągle odwiedzam tę samą metropolię. Na zakończenie dobra wiadomość. Gra nareszcie w pełni współpracuje z myszką! Teraz to dopiero można poszaleć!

Wujek Włodek

GRĘ DOSTARCZYŁ: LEM

Elvira Mistress of the

Poniższy tekst jest przedrukiem artykułu zamieszczonego w dwóch pierwszych numerach ŚGK (styczeń i luty 1993) i stanowi opis przejścia gry przygodowej pt. „Elvira: Mistress of the Dark". Na eksperyment taki zdecydowałem się głównie z powodu Waszych listów, które napływają do naszej redakcji od chwili opublikowania mojej retro-recenzji tej gry (ŚGK 1/98), a w których prosicie właśnie o podanie pełnego jej rozwiązania. Niniejszym wszystkie te prośby spełniam, mając nadzieję, że publikowany opis przyda się Wam w ukończeniu tej prehistorycznej, ale wciąż wspaniałej przygody. Oczywiście, jeśli macie jakieś inne propozycje w kwestii przedruków i w ogóle uwagi na temat samego pomysłu, napiszcie do nas. Nie zapomnijcie tylko na kopercie umieścić dopisek „Retro".

Kłomczuch

Znalazłeś się w nieco dziwnej i mrocznej krainie, której mieszkańcy w niczym nie przypominają „normalnych" stworzeń. Są to mieszkańcy baśni i możesz się po nich spodziewać naprawdę wszystkiego.

Twoim zadaniem jest odnalezienie Emeldy (taki śmieszny potworek). Gra posiada bardzo rozbudowaną scenerię - łączy ze sobą elementy walki, przygody i strategii. Zbieramy wiele ziół, kluczy i innych przedmiotów, bez których kontynuowanie gry jest niemożliwe.

Grę zaczynasz przed bramą rozległego zamku, którego właściciel najwyraźniej nie słyszał o słowie „gościnność". Kiedy tylko wejdziesz przez wrota, zostaniesz złapany przez straże i wtrącony do więzienia. Niezły początek, ale nie przejmuj się tym zbytnio, gdyż pobyt w nim urozmaici Ci Elvira. Po wyjściu z więzienia znajdujesz się na dziedzińcu zamku. Swoje pierwsze kroki skieruj do stajni. Musisz stamtąd wziąć trochę siana, nie wchodź jednak do środka, gdyż pojawi się rycerz, a Ty jeszcze nie jesteś zbyt doświadczony w walce mieczem i spotkanie to może się dla Ciebie skończyć tragicznie. Rycerz, podobnie jak inni mieszkańcy tej krainy, nie zna litości i zabija wszystko, co się rusza. Ze stajni udaj się do bramy, gdzie znajduje się sklep z pamiątkami. Następnie naciśnij opcję z prawej strony ekranu czyli „use", wyjdź ze sklepu i udaj się ponownie do zamku. Tam idź do zbrojowni i weź z niej miecz oraz kuszę. Naciśnij „use", aby użyć miecza. Następnie udaj się do biblioteki i weź z niej księgę czarów. Potem idź na dół do kuchni; tam spotkasz Elvirę. Łatwo ją rozpoznać, ponieważ jak tylko ją zobaczysz, od razu zapragniesz, aby została Twoją dziewczyną. Nie czas jednak na amory! Daj jej księgę, którą zabrałeś z biblioteki. Dzięki zawartym w niej informacjom można „przyrządzać" różne czary. Weź z kuchni miód i daj go Elvirze. Jeżeli dasz jej również siano zabrane ze stajni, przyszykuje dla Ciebie czar „herbal honey", dzięki któremu możesz poznać wszystkie nazwy roślin. Teraz idź schodami do góry i zapominając o dobrym wychowaniu, spenetruj pokoje na piętrze. Weź wszystkie strzały do kuszy, jakie tam znajdziesz.

Opuść zamek. W drodze do ogrodu zbieraj wszystkie liście roślin i owoce. Mogą się one przydać do sporządzania czarów. Udaj się do ogrodowej szopy. Weź z niej młotek oraz klucz i srebrny krzyż. Teraz przypomnij sobie drzwi, które mijałeś idąc do szopy. Otwórz je kluczem i idź do ogrodu z ziołami. Weź stamtąd wszystkie rośliny. Następnie możesz sobie postrzelać do tarczy, która znajduje się nieopodal ogrodu. To powinno poprawić Twoje umiejętności strzeleckie. Nie zapomnij jednak wyjąć z tarczy wystrzelonych strzał.

Teraz musisz wrócić do zamku. Naprzeciwko biblioteki znajduje się olbrzymi salon, w którym musisz znaleźć kołek oraz przedmioty magiczne. Idź do pokoju wampira i spotkawszy go, wbij mu kołek w serce. Weź prochy, które pozostaną z wampira. Zabierz także strzały do kuszy z tego samego pokoju. Gdy wyjdziesz z pokoju wampira, idź do pokoju naprzeciwko i weź stamtąd rulonik papieru z modlitwą. Teraz zejdź do kuchni na dół i przyrządź czary. Kucharkę załatw solą, którą znajdziesz w sali tortur. Obok kuchennej windy znajduje się Elvira. Daj jej czar „glowing pride" - przyniesie Ci pierwszy klucz.

Potem idź na łąkę i weź drugi klucz, strzałkę i pióro. Następnie udaj się do labiryntu i zabierz z niego jaj-

Ro tak... wakacje już się skończyły, a ja nie miałem niestety okazji sprawdzić, jak wygląda sytuacja w nadmorskich miejscowościach. Chodzi mi oczywiście o salony gier, a właściwie jak to jest z grami w nich. Czy znajdują się tam jakieś ciekawe, stare przeboje? Czy już wszyscy zostali zarażeni manią pędu ku nowoczesności, która w przypadku gier objawia się tylko coraz to płynniejszą animacją i większą ilością poligonów w obiektach 3D. Liczę na Ciebie, mój wierny Czytelniku, może zdasz mi relację z tego, co widziałeś w salonach gier w całej Polsce? Najciekawsze wypowiedzi zostaną oczywiście opublikowane w tym dziale, a i pewnie jakieś nagrody się znajdą. Być może powstanie w ten sposób ciekawa dyskusja na temat rozwoju gier na przestrzeni ostatnich kilku lat?

Kłomczuch

ark

gra: przygodowa
producent: Accolade
komp.:C-64, Amiga 500, Atari ST PC 386

ko. Z jeziora nieopodal weź magiczne składniki. Gdy napadną Cię mieszkańcy labiryntu i zabiorą dobytek, możesz go odnaleźć w gnieździe. Tutaj znajdziesz też zagubiony pierścień Elviry.

Idź do kaplicy w zamku. Nałóż pierścień Elviry na krzyż i weź modlitewnik. Wyjmij ze środka składnik „manticore hide". Teraz do podziemnej sali, obróć się do ściany, wykorzystaj rulonik z modlitwą, włóż koronę na głowę krzyżowca, a następnie weź miecz i użyj go.

Wyjdź z zamku i udaj się na blanki. Tam, po stoczeniu walki z grupą żołnierzy, zmierzysz się z Szarym Rycerzem. Gdy wygrasz, spadnie on z murów, a wraz z nim klucz, który musisz potem odnaleźć. W zamku uzupełnij swoje czary i idź do sali tortur. Tam pociągnij za żelazne kółko w podłodze i weź kości oraz trzeci klucz. Przeszukaj też dokładnie cele więzienne i zabierz z nich wszystkie magiczne składniki.

Nadeszła pora, abyś udał się do katakumb. Przeszukaj pomieszczenia, w których znajdują się trumny, otwórz jedną z nich i wyciągnij żelazny klucz. Teraz idź do drugiego pomieszczenia i znajdź pustą trumnę, do której włożysz kości. Gdy zobaczysz drugą trumnę, nie staraj się jej otwierać! Wróć do sali tortur i weź szczypce. Idź do

studni i sprawdź, czy lina do niej jest spuszczona. Wróć do katakumb, otwórz zakazaną trumnę, a woda z łosy zaleje pomieszczenie. W celu ratowania życia zanurkuj i wynurz się dopiero w studni. Tam weź mech i wejdź do góry po linie.

Teraz idź do odlewni i weź z niej tygiel. Srebrny krzyż znaleziony w ogrodowej szopie włóż do tygla, postaw go na ogniu i w roztopionym srebrze zanurz strzałę z kuszy. Następnie przejdź do kuchni i wyjmij węgiel z ognia za pomocą szczypiec. Udaj się do trzeciej wieży i żarzącym się węglem zapal lont działa. Kula armatnia zburzy czwartą wieżę.

Następnie musisz skierować się do stajni. Spotkasz tam wilkołaka, którego należy zabić przygotowaną uprzednio srebrną strzałą. Okaże się teraz, czy należycie trenowałeś strzelanie z kuszy. Potem weź piąty klucz - znajduje się on za kamieniem w jednej ze stajennych zagród.

Przed Tobą następne ciężkie zadanie - pojedynek z Kapitanem, dowódcą zamkowej straży. Kapitana znajdziesz w strażnicy. Do tego pojedynku musisz się należycie przygotować. Idź do zbrojowni i załóż zbroję, wypijając przy tym wszystkie możliwe mikstury, powiększające Twoją sprawność i siłę. Również należy pamiętać o wyrzuceniu wszystkich niepotrzebnych już Tobie przedmiotów. Bądź ostrożny w walce. Kapitan to nie byle jaki przeciwnik: świetnie włada mieczem i tylko przy pomocy magii możesz go pokonać. Zastosuj czary osłabiające jego sprawność oraz czary ofensywne, takie jak „palm light", „finger light", „demons brew".

Po wygraniu pojedynku zabierz ostatni, szósty klucz oraz biuletyn. Następnie udaj się do zburzonej przez Ciebie czwartej wieży. Znajdziesz tam skrzynię. Otwórz ją kombinacją kluczy (wykonaj „examine" na każdym kluczu). W skrzyni znajdziesz potrzebne w dalszej wędrówce przedmioty: nóż i papierowy zwój.

Skieruj się teraz do katakumb, gdzie znajdziesz kamienny wzór na podłodze i dołącz do niego kamień znaleziony przy potworze. Następnie wejdź w sekretne przejście. Możesz teraz odnowić utracone w walce siły. Użyj w tym celu czaru „wooden heart". Aby nie tracić energii, napotkane potwory należy unieszkodliwiać magią. Na samym końcu korytarza czeka na Ciebie Emelda, cel Twojej wyprawy. Musisz się bardzo spieszyć z pozbyciem się jej, gdyż kontakt z nią powoduje znaczne straty energii. Teraz postaw miecz na symbolu zła i użyj papierowego zwoju znalezionego w skrzyni, w czwartej wieży. Również znalezionym tam nożem pchnij Emeldę. Na tym kończy się Twoja przygoda w tajemniczym zamku.

Świat Gier Komputerowych nr 1/93, nr 2/93

RETRO

Street Fighter 1, 2

W dawnych czasach nie było takich bijatyk, jak dzisiaj. To chyba zrozumiałe, że maszyny pokroju PC 386 nie były w stanie uciągnąć rewelacji w rodzaju ***Tekken*** czy ***Virtua Fighter***. W tamtych czasach wyznacznikiem bijatyk były gry w stylu ***Double Dragon*** i ***Renegade***, mające niewiele wspólnego z dzisiejszymi mordobiciami 3D. To dziwne, ale oprócz kilku raczej kiepskich produkcji niewiele było nawet bijatyk 2D. Aż nagle ktoś (a dokładniej programiści) wpadł na pomysł, żeby powrócić do jeszcze dawniejszych czasów, wypuszczając jakby urozmaiconą wersję niegdysiejszego hitu - ***The Way of the Exploding Fist***.

Cała idea takiej gry opierała się na tym, że na ringu czy też arenie, nazwij to jak chcesz, stawało naprzeciwko siebie dwóch zawodników, którzy tłukli się tak długo, aż jeden z nich opadał z sił. W ***The Way of the Exploding Fist*** zawodnicy właściwie niczym się nie różnili, może poza kolorem ubrania. W grze **Street Fighter**, a później także w jej drugiej części, autorzy postanowili urozmaicić rozgrywkę, dając graczowi do wyboru cały tabun przeróżnych wojowników, różniących się nie tylko wyglądem, ale również sposobem walki. I możesz mi wierzyć na słowo, zawodnicy w tej grze naprawdę różnili się od siebie, czasem dużo bardziej niż w niektórych dzisiejszych superbijatykach 3D. Każdy z nich miał całą gamę charakterystycznych ciosów oraz specjalnych zdolności (***Mortal Kombat*** wcale nie był pierwszy z tym pomysłem!). Wystarczy zresztą wspomnieć mojego ulubionego zawodnika - Blance. Ten zmutowany ni-człowiek-ni-małpa potrafił poczęstować przeciwników ładunkiem elektrycznym (co moich przeciwników zawsze doprowadzało do wściekłości). Może sobie myślisz, że takie udziwnienia psuły prawdziwą walkę? Nic bardziej mylnego, ciosy specjalne zostały tu rozwiązane w taki sposób, aby nie dało się zbyt często ich używać. Dzięki temu w **Street Fighter 1** i **2** grało się znakomicie i nawet dzisiaj są to ciekawe pozycje na półce z grami.

Oprawa graficzna każdej części w chwili ich wydania wydawała się być przednia. Bardzo urozmaicone i kolorowe tła, duże, dopieszczone w najdrobniejszym szczególe postacie - to robiło wrażenie. Animacja być może nie była nazbyt płynna, ale wystarczała do tego, aby dobrze się bawić. Strona dźwiękowa również zachowywała wysoki poziom, a jedyne co denerwowało właścicieli komputerów Amiga, to zbyt częsta konieczność zmieniania dyskietek. No cóż, nie można mieć wszystkiego.

Osobiście uważam, że obie części **Street Fighter**, obok obydwu części ***Body Blows***, to najlepsze bijatyki 2D, jakie

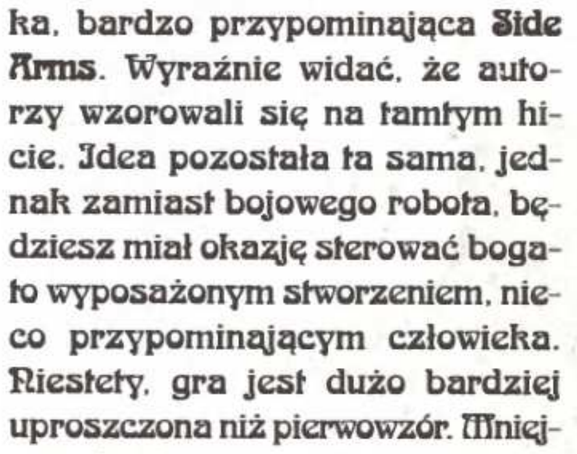
Zybex

Tak jak to mam w zwyczaju, trochę sobie teraz powspominam. Mam nadzieję, że nie masz mi tego za złe. W końcu jest to dział „Retro", a gdzie jak nie tu można wspominać stare, dobre czasy?

Jak już zapewne wiesz, wiele ze swojego młodzieńczego życia spędziłem w salonach gier. Widziałem naprawdę wiele gier - gorszych, lepszych czy wręcz zachwycających. Nie pamiętam, czy już Ci o tym wspominałem, ale była pośród nich gra, która oczarowała mnie dużo bardziej, niż wszystkie inne. Mowa o ***Side Arms***. Być może kiedyś o niej słyszałeś lub nawet ją widziałeś. Nie wiem dlaczego, ale nie była to gra zbyt popularna. Cechowała się doprawdy rewelacyjną grafiką (która zresztą prawie nic nie straciła na swojej atrakcyjności), niesamowitą oprawą dźwiękową oraz totalnie odjazdowym klimatem. Do tego wszystkiego dochodziła jeszcze nieziemska grywalność (a to dziwne, albowiem z tego co pamiętam, akcja gry rozgrywała się na Ziemi). Byłem wtedy jeszcze niezbyt wprawiony w salonowych bójkach i w związku z tym, że automat był non stop oblegany, niezbyt w nią pograłem.

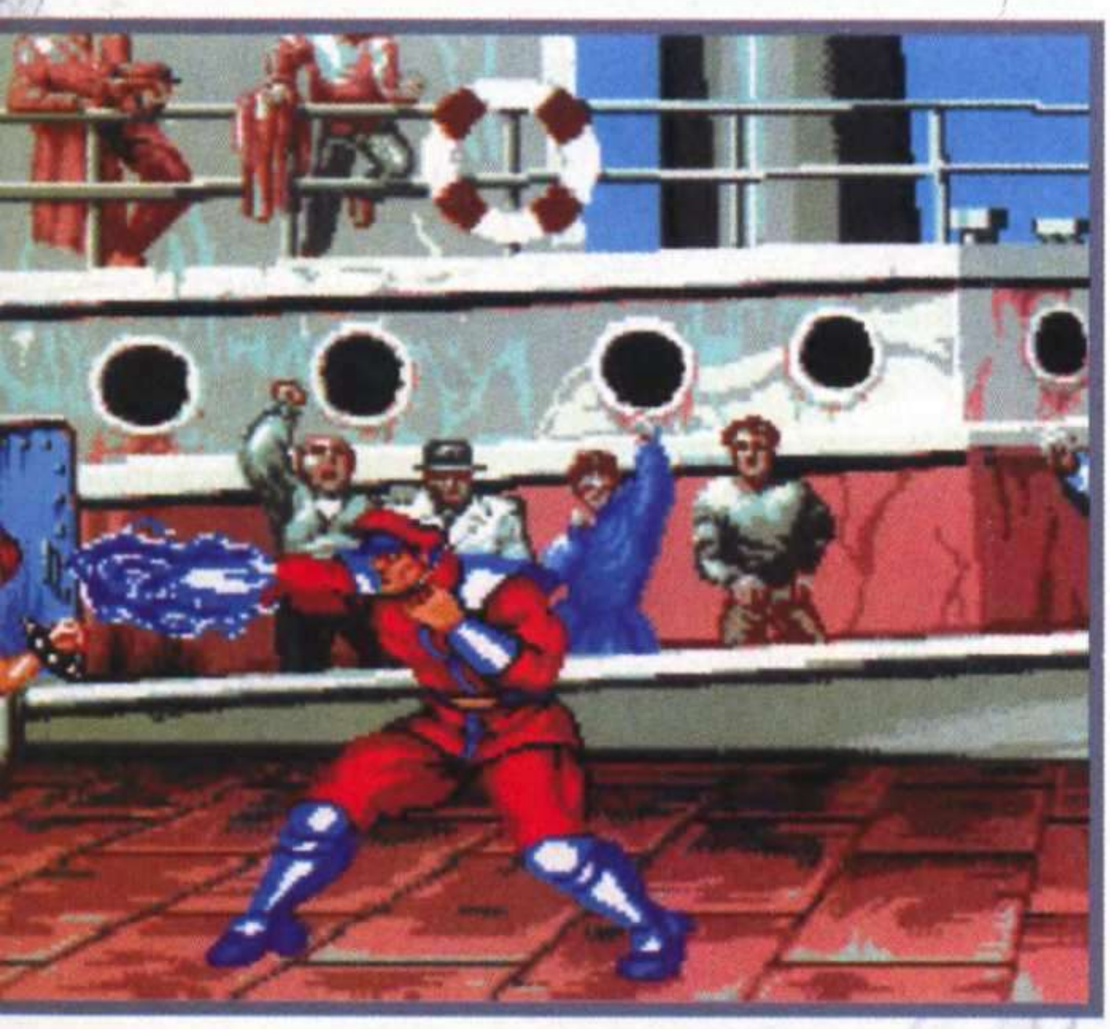
Idea zabawy była dość prosta - leciałeś sobie jakimś dziwnych robotem nad powierzchnią (w późniejszych etapach nawet pod!) i niszczyłeś wszystko, co się rusza. Niezbyt oryginalne, prawda? Jednak muszę przyznać, że nie widziałem jeszcze innej tak dobrej strzelaniny.

Jak się do tego wszystkiego ma **Zybex**? Otóż pewnego razu automat z ***Side Arms*** zniknął z mojego ulubionego salonu gier, aby już nigdy się nie pojawić. Przez parę miesięcy chodziłem struty, aż wreszcie dorobiłem się własnego sprzętu do grania. Natychmiast rozpocząłem poszukiwania ***Side Arms*** na ZX Spectrum. O dziwo, znalazłem, choć niestety to już nie była ta sama gra. Dobrze, że w międzyczasie miałem okazję zagrać w **Zybex** - grę, którą na pierwszy rzut oka wziąłem za komputerową wersję ***Side Arms***. To właśnie ona wybawiła mnie od katuszy poszukiwania czegoś zastępczego.



Zybex to dość prosta strzelanka, bardzo przypominająca **Side Arms**. Wyraźnie widać, że autorzy wzorowali się na tamtym hicie. Idea pozostała ta sama, jednak zamiast bojowego robota, będziesz miał okazję sterować bogato wyposażonym stworzeniem, nieco przypominającym człowieka. Niestety, gra jest dużo bardziej uproszczona niż pierwowzór. Mniejsza ilość przeciwników i prawie

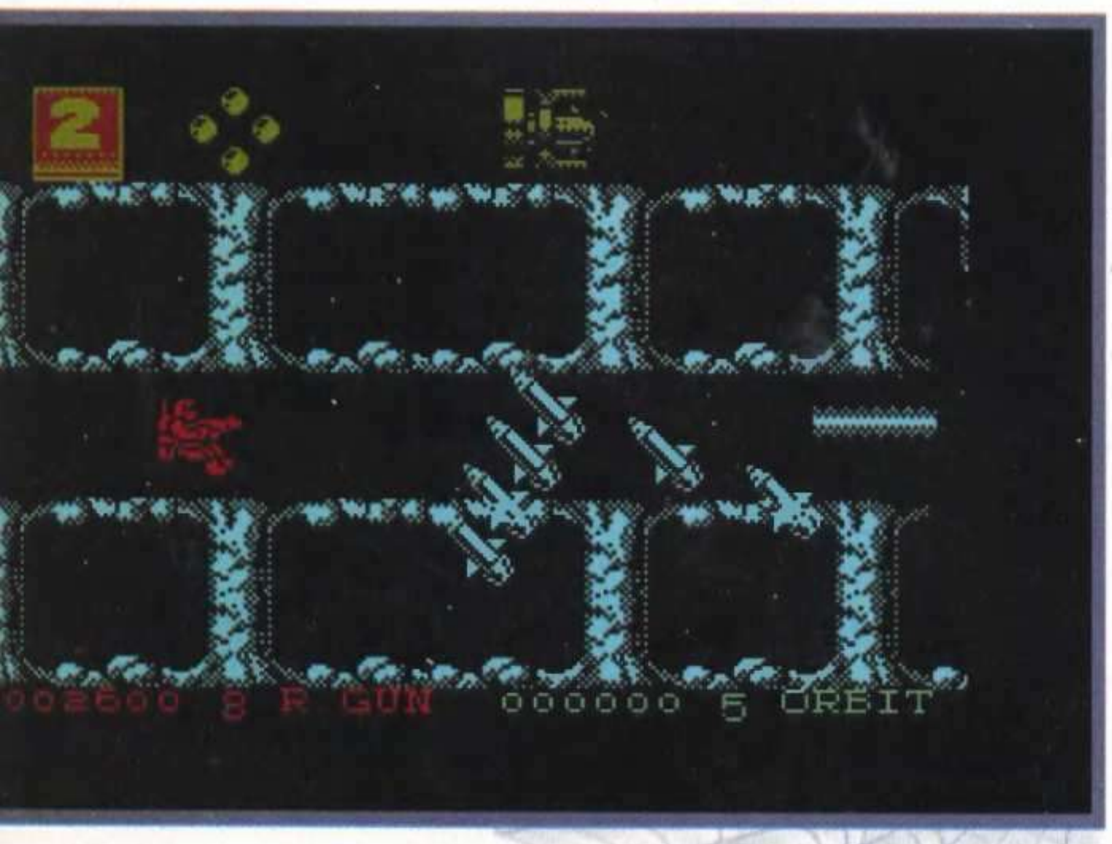
gra: zręcznościowa
producent: US Gold
komp.: C-64, Amiga, PC 386



kiedykolwiek powstały. Nie spotkałem gry, która mogłaby się z nimi równać. I pewnie nie zobaczę, bo nikt czegoś takiego już nie robi. A szkoda.

Kłomczuch

gra: zręcznościowa
producent: Gareth Briggs
komp.: ZX Spectrum, Atari



żadnych urozmaiceń oraz gorsze rodzaje uzbrojenia nieco mnie do gry zniechęciły. Także kolejne poziomy nie różnią się tak bardzo, jak w ***Side Arms***. Mimo tego wszystkiego ukończyłem grę. Dzisiaj znów w nią zagrałem, ale miałem do niej całkiem inne podejście. Wiedziałem już przecież, że nie jest to moja ukochana gra. Czego więc o **Xybex** dowiedziałem się dzisiaj? Otóż tego, że gra jest całkiem fajna. Być może trochę się zestarzała, ale nadaje się na parę godzin grania. Polecam Ci więc **Xybex**, żebyś chociaż w części mógł się dowiedzieć jak wyglądała moja gra wszechczasów, czyli **Side Arms**.

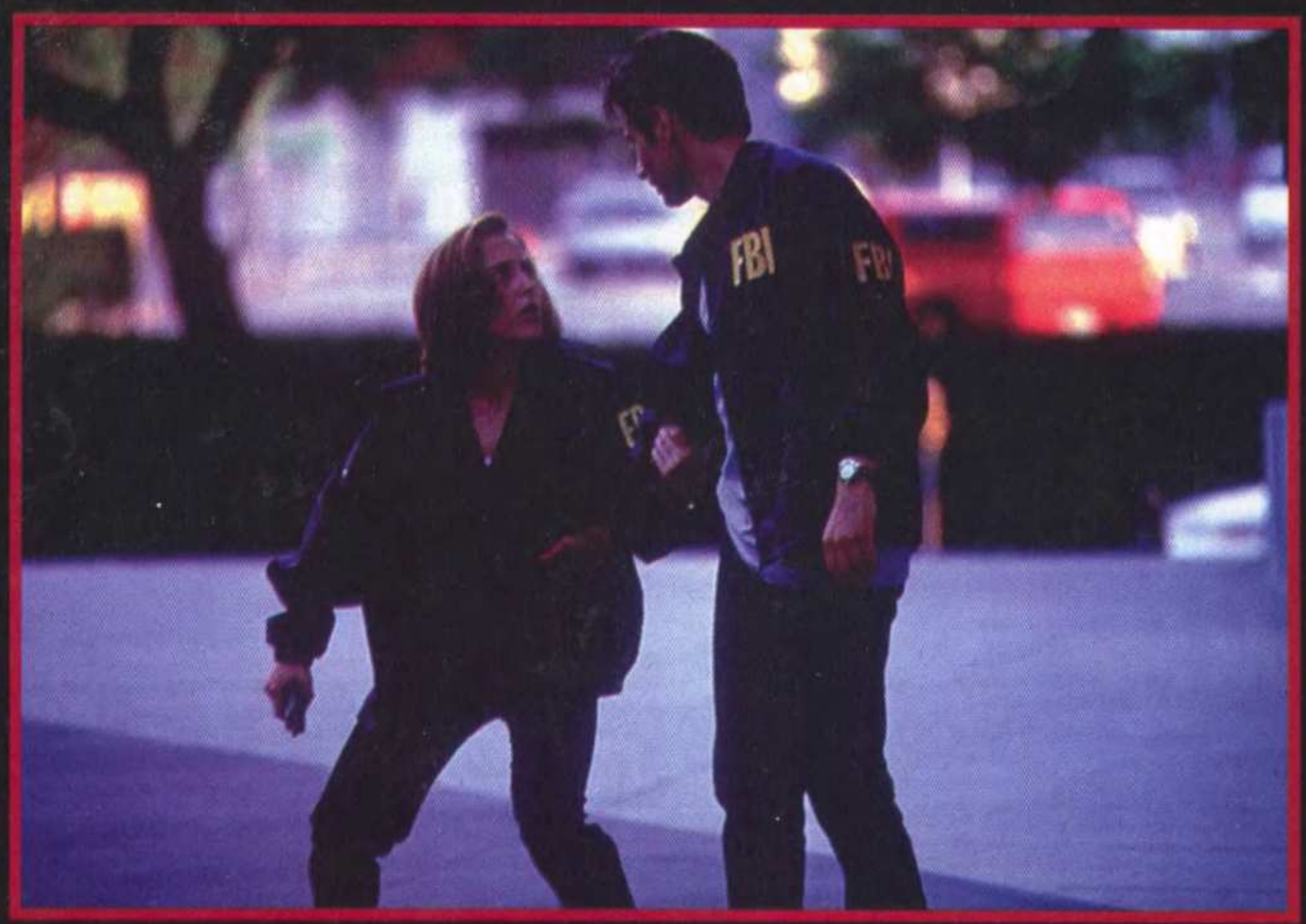
Kłomczuch

Czy masz wrześniowy numer

CINEMA PRESS VIDEO?

- „X-Files" już w kinie
- jak aktorzy zmieniają swe ciała
- co i za ile można wypić w „Planet Hollywood"
- atrakcyjny konkurs filmowy z nagrodami od COREL-a
- jak trafić z kina do telewizji
- oraz oczywiście wszystko o nowych filmach, płytach, książkach i grach

Adres Redakcji:
Cinema Press Video
40-596 Katowice
ul. W. Pola 9
tel./fax (0-32) 513-024
511-917



Z ARCHIWUM

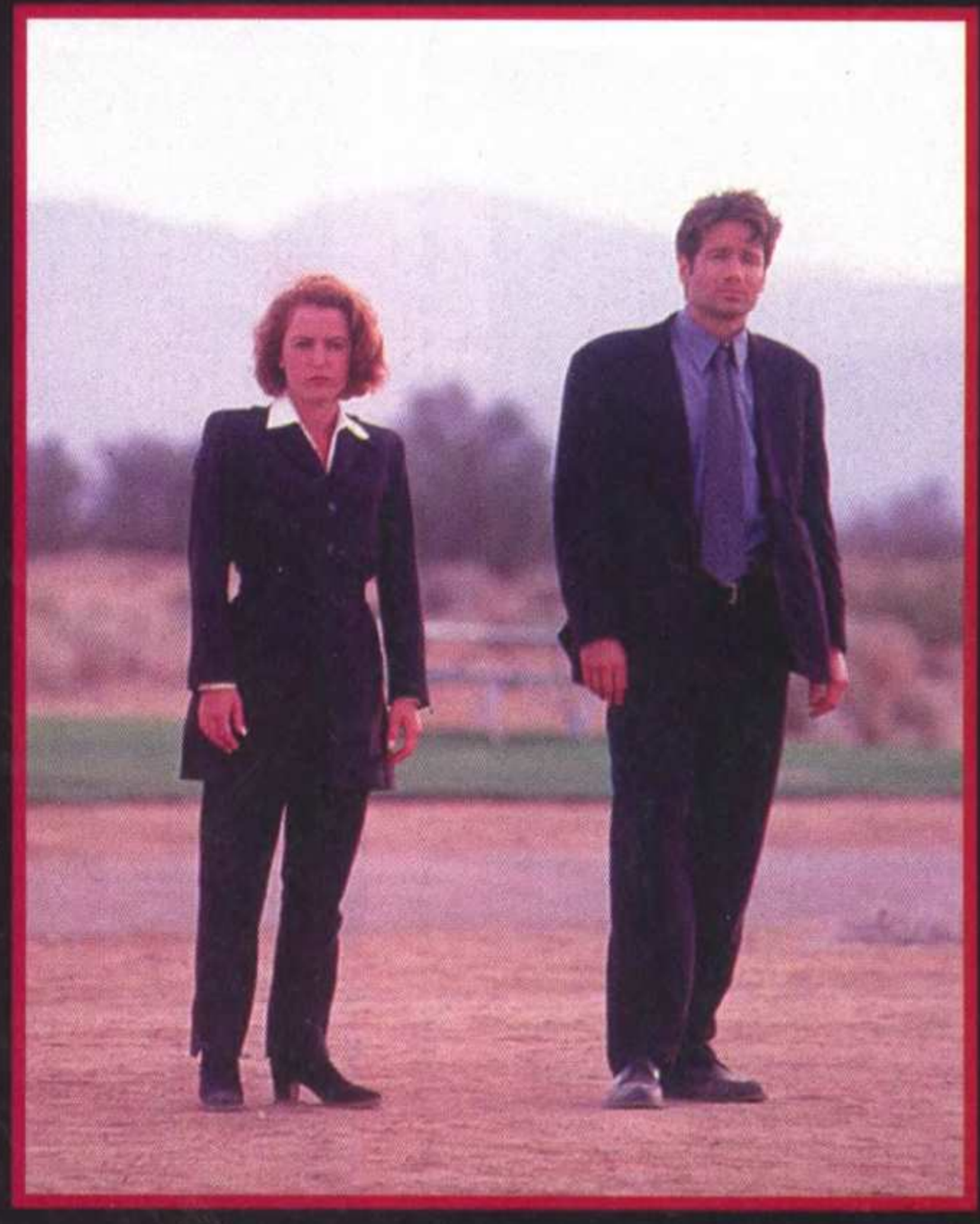
Fani popularnego serialu science fiction „Z Archiwum X" jeszcze nie zdążyli na dobre nacieszyć się prezentem w postaci programów komputerowych („The X-Files: Unrestricted Access" i „X-Files: The Game"), a już niebawem, bo 18 września, na ekrany kin trafi specjalna kinowa opowieść spod znaku „The X-Files". Pełnometrażowa wersja przygód pary agentów FBI, Foxa Muldera i Dany Scully, ma być ukoronowaniem olbrzymiej światowej popularności serialu telewizyjnego „Z Archiwum X".

Pierwszy odcinek telewizyjnej sagi, której produkcja trwa do dziś, został wyemitowany w Stanach Zjednoczonych 10 września 1993 roku. Jej bohaterowie, Mulder i Scully, prowadzą dochodzenia w różnego rodzaju zagadkowych sprawach, których nie wyjaśniono w toku rutynowego śledztwa. W grę wchodzą najczęściej zjawiska paranormalne, ponadnaturalne i wychodzące poza ramy zdrowego rozsądku. Co odcinek widzowie mają więc do czynienia z tajemniczymi zjawiskami, kosmitami, psychopatycznymi mordercami, zagadkowymi telepatami etc.

Dość często twórcy korzystają również z tematów związanych z wszelkiego rodzaju spiskami rządowymi, działaniami sekt czy międzynarodowych korporacji. Przez 5 ostatnich lat, w ciągu których serial gościł na ekranach telewizorów na całym świecie, „Z Archiwum X" stało się swoistym fenomenem końca lat dziewięćdziesiątych. I nie chodzi bynajmniej o wysokie oceny krytyki i deszcz nagród ze statuetką Emmy (telewizyjnym odpowiednikiem Oscara) włącznie. „Z Archiwum X" wykształciło przede wszystkim wielotysięczną rzeszę swoich fanów, zasiadających co tydzień przed telewizorami, organizujących fankluby i kupujących różnego rodzaju gadżety, których produkcja ruszyła wraz z pierwszymi sukcesami serialu. Największą popularność poza tytułowym „The X-Files" zdobyło troje ludzi: Chris Carter, David Duchovny i Gillian Anderson.

Carter, z wykształcenia dziennikarz, jest pomysłodawcą całego przedsięwzięcia. Pełnienie kilku funkcji naraz (m. in. producenta i scenarzysty) nie przeszkadza mu rzetelnie przygotowywać kolejne odcinki, choć szybki cykl produkcyjny seriali TV zmusza go do wykorzystywania kilku ekip realizujących poszczególne opowieści. Jeszcze większą popularność zdobyli odtwórcy głównych ról. David Duchovny (Fox Mulder) i Gillian Anderson (Dana Scully), z mało znanych aktorów należą obecnie do grona największych gwiazd Hollywoodu.

Łatwym do przewidzenia następstwem popularności „Z Archiwum X" było pojawienie się pełnometrażowej wersji serialu. Pierwsze pewne informacje na jego temat pojawiły się pod koniec 1996 roku. Zarys scenariusza powstał na Hawajach, gdzie wypoczywali Chris Carter i Frank Spotnitz (współproducent i scenarzysta serialu). Carter od początku chciał, aby pierwszy kinowy odcinek (w zamierzeniach są następne) koncentrował się wokół spisku rządu amerykańskiego. Był to jeden z powodów, dla których zrezygnował z pracy nad scenariuszem sam Stephen King, który pierwotnie został wybrany na scenarzystę przez szefów wytwórni Foxa. Aby po premierze filmu zdobyć nowych miłośników „The X-Files" (wszak nie każdy ma czas na systematyczne oglądanie wszystkich odcinków), w scenariuszu uwzględniono również inne tajemnicze historie.



Film rozpoczyna scena, w której monstrualna istota zabija jednego z jaskiniowych ludzi, którzy zamieszkiwali naszą planetę przed 35 tysiącami lat. Następnie przenosimy się do Teksasu czasów współczesnych, gdzie podczas zabawy z rówieśnikami kilkunastoletni chłopak wpada do podziemnej groty i zostaje zainfekowany przez tajemniczą substancję. Tydzień później w budynku FBI w Dallas odkryta zostaje bomba, którą bezskutecznie próbuje unieszkodliwić Mulder i Scully. Wybuch niemal całkowicie niszczy budynek, a para agentów zostaje obarczona przez przełożonych winą za tragedię. Podczas, gdy Scully rozważa możliwość odejścia ze służby, Mulder spotyka dr Alvina Kurtzweila. Informuje on Muldera o istnieniu międzynarodowej

rządowej konspiracji mającej na celu zatajenie przed opinią publiczną obecności na naszej planecie przedstawicieli obcej cywilizacji. Jego zdaniem zamach w Dallas miał na celu odwrócenie uwagi od śmierci chłopca i czterech ratowników, którzy stali się ofiarami tajemniczej infekcji. Mulder z pomocą Scully rozpoczynają śledztwo, które zaprowadzi ich aż na jeden z biegunów Ziemi. Film ponadto odpowie na część pytań związanych z treścią wybranych odcinków serialu oraz wreszcie ukaże, że współpraca między parą bohaterów nie ma tylko podłoże zawodowe, do tej pory bowiem scenarzyści skrzętnie pomijali jakikolwiek uczuciowy związek między Mulderem a Scully.

Oczywiście, kluczem do zrealizowania kinowego „Z Archiwum X" była zgoda odtwórców głównych ról na zagranie w filmie. David Duchovny i Gillian Anderson zgodzili się dopiero po żmudnych pertraktacjach finansowych. Pierwszy otrzymał 4 miliony dolarów, druga niewiele mniej. Dalsza realizacja przebiegała już bez większych kłopotów. Współproducentem filmu został Daniel Sackheim, producent pilota serialu i reżyser 3 pierwszych odcinków, a reżyserem Rob Bowman, który do tej pory wyreżyserował 25 odcinków serii. W rolach drugoplanowych obsadzono znanych z serialu Williama b. Davisa („Palacz") i Mitcha Pileggi'ego (Walter Skinner). Ponadto w kinowym „Z Archiwum X" można zobaczyć znakomitych aktorów charakterystycznych. Są nimi Armin Mueller-Stahl (nominowany do Oscara za „Blask") i Martin Landau (Oscar za „Ed Wood" Tima Burtona). Zdjęcia realizowano na terenie całych Stanów Zjednoczonych i w studiach wytwórni FOX.

Bardzo ważną rolę pełnią w filmie efekty specjalne, a szczególnie skomplikowana charakteryzacja. Jej przygotowanie powierzono firmie KNB EFX oraz Amalgamated Dynamics Inc. (ADI), którą założyli wspólnie Alec Gillis i Tom Woodrooff. Obaj panowie to specjaliści od charakteryzacji specjalnej, a sławę zdobyli pracując przy kolejnych częściach filmowego cyklu o „Obcym". Z kolei KNB EFX, kierowane przez Howarda Bergera, odpowiedzialne było za stworzenie iluzji ciał ludzkich podlegających zdumiewającym transformacjom. Za koordynację efektów specjalnych odpowiadał Mat Beck, który pełni tę rolę od początku realizacji serialu telewizyjnego. W przypadku kinowej wersji mógł na dużą skalę wykorzystać animację komputerową. Aby zachować jak największy realizm przedstawionej historii,

Carter zgromadził na planie licznych konsultantów technicznych. Wśród nich byli m. in. dawni pracownicy Departamentu Policji w Dallas, FBI, wydz. bombowego policji w L.A., a nawet światowej sławy specjalista od zachowań pszczół i znawca kultury Bliskiego Wschodu.

Przed premierą filmu bardzo starannie przygotowano kampanię reklamową. Jedną z jej części jest ścieżka dźwiękowa, z której zresztą słynie serial. Niemała w tym zasługa kompozytora muzyki, Marka Snow (siedmiokrotnie nominowany do nagrody Emmy). Niestety, jak na razie w Polsce można zdobyć tylko soundtrack z piosenkami z filmu. Zawiera on m. in. interesującą wersję tematu głównego w wykonaniu Mike'a Oldfielda, a także nowe piosenki takich sław, jak Foo Fighters, Bjork i Sting. Jest to już druga składanka piosenek, które można usłyszeć w „Z Archiwum X". Wcześniej wydano utwory z serialu (m. in. REM, Nick Cave and the Bed Seeds i Filter). Obydwie płyty zasługują na uwagę i z pewnością powinny trafić do płytoteki każdego fana „The X-Files".

Po premierze w USA „Z Archiwum X" spotkało się z mieszanymi ocenami krytyki. Filmowi zarzuca się przede wszystkim braki techniczne, spowodowane zachowaniem telewizyjnego stylu realizacji. Niemniej to widzowie decydują o powodzeniu filmu, a jak do tej pory „Z Archiwum X" nie może narzekać na Ich brak. Co prawda wyniki kasowe nie dorównują zapowiadanym, ale nie jest tajemnicą, że w USA można powiedzieć o pewnym znużeniu serialem. Odwrotna sytuacja panuje w Europie. Od 18 września można się więc spodziewać, że kina w naszym kraju nie będą bynajmniej świeciły pustkami.

Opr. Robert Wiśniewski

Tytuł: Z Archiwum X
Tytuł oryginalny: The X-Files
Reżyseria: Rob Bowen
Scenariusz: Chris Carter
Scenografia: Christopher Nowak
Zdjęcia: Ward Russell
Kostiumy: Marlene Stewart
Muzyka: Mark Snow
Charakteryzacja specjalna: Alec Gillis i Tom Woodruff
Obsada: David Duchowny (Fox Mulder), Gillian Anderson (Dana Scully), Armin Mueller-Stahl (Conrad Strughold), Martin Landau (dr Alvin Kurtzweild), Blythe Danner (Jana Cassidy), Mitch Pileggi (Walter Skinner), William B. Davis („Palacz") i inni
Produkcja: Ten Thirteen Productions dla Twentieth Century Fox
Dystrybucja: Syrena Entertainment Group
Czas: 122 minuty

KONKURS!

Pytanie konkursowe: Kogo w serialu „Z Archiwum X" kosmici porwali z rodziny Foxa Muldera?

Odpowiedzi wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym należy nadsyłać na adres redakcji do 02.10.1998.

Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi rozlosujemy nagrody ufundowane przez firmę Syrena Entertainment Group i Warner Music Poland.

WIEŚCI

Z KRAJU

Nieoficjalnie mówi się o wydaniu przez Wydawnictwo ISA serii książek dotyczących popularnego również w naszym kraju „Świata Mroku".

Ukazała się nareszcie długo oczekiwana polska wersja systemu RPG „Earthdawn" firmy FASA Corp. W naszym kraju gra będzie sprzedawana przez Wydawnictwo IMP. - odłam Wydawnictwa MAG. Recenzja tej perełki już wkrótce na łamach „Bez prądu".

Na przełomie września i października powinny ujrzeć światło dzienne dwie nowe powieści, których akcja oparta została na motywach zaczerpniętych z gry karcianej „Magic: The Gathering". Nowe tytuły to „I zaśnie pokój", dotyczące wydarzeń sprzed Ice Age oraz słynny na zachodzie „Mag marnotrawny". Obydwie książki ukażą się nakładem Wydawnictwa ISA.

ZE ŚWIATA

Jedna z pierwszych gier fabularnych kanonu fantasy, sławetny „RuneQuest", doczekał się po latach wskrzeszenia w postaci „RuneQuest: Slayers". Premiera tego rolpleja ma się odbyć na tegorocznym GenConie.

Miłośników „Deadlands" z pewnością zainteresuje, wydanie przez Pinnacle Entertainment nowej podstawki do tej gry „Deadlands: Hell on Earth", której akcję umieszczono w 2094 roku. Autorzy gry poszli na całość, rujnując poprzedni świat i wrzucając graczy do akcji w momencie, gdy dobro praktycznie już przegrało. Czy to tylko mi się wydaje, czy na horyzoncie rzeczwiście zebrały się chmury?

Firma Games Workshop wydała ostatnio znakomity podręcznik do bitewnego „Warhammera", zatytułowany „Siege". Pozwala on graczom na przeprowadzanie za pomocą własnych armii, epickich oblężeń fortec Starego Świata. Również specjalnie na tę okazję, ukazały się w sprzedaży monumentalna plastykowa twierdza oraz sprzęt oblężniczy.

W najbliższej przyszłości Games Workshop wyda również inny podręcznik do „Warhammera", zatytułowany „Dogs of War", dzięki któremu na polach bitwy będą się mogły teraz pojawiać oddziały sławnych najemników.

Na zachodzie nakładem TSR-u pojawiła się świeżutka gra fabularna „Marvel Super Heroes", oparta na motywach znanych serii komiksowych Marvela. Jest to powrót TSR-u do starego pomysłu, gdyż kiedyś taka gra ukazała się już pod ich egidą. Tym razem jednak rolplej zawiera ponoć znacznie lepsze zasady, oparte na schematach storytellingowych, a sporą część akcji mistrz gry kontroluje za pomocą specjalnej talii kart.

M.N.

Wizyta w raju gracza

Korzystając z odrobiny wolnego czasu, jaki udało mi się zorganizować w okresie wakacyjnym, postanowiłem, że mój urlop będzie łączył miłe z pożytecznym. Spakowałem więc czem prędzej swoje manatki i ruszyłem w te pędy do Anglii, a dokładniej do Nottingham - miasta Robin Hooda, ale dla każdego maniaka figurkowych gier bitewnych przede wszystkim miasta, w którym mieści się siedziba znanej na całym świecie firmy **Games Workshop**. Dzieki temu właśnie pomysłowi w tym miesiącu masz okazję przeczytać na łamach „Bez prądu" o tym, co dzieje się za kulisami kompanii produkującej najpopularniejsze bitewniaki - jak wygląda dzień pracy, co nowego szykuje **Games Workshop** i jacy naprawdę są ludzie robiący Twoje ulubione gry. Zaczynamy.

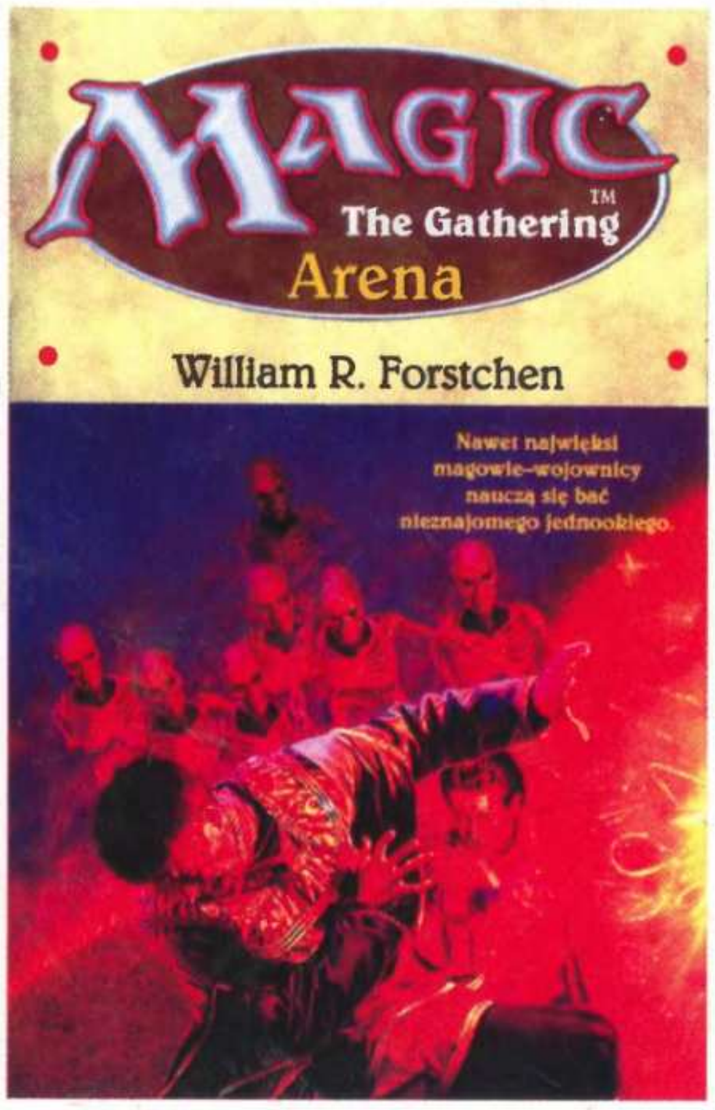
Siedziba główna **Games Workshop** robi piorunujące wrażenie już na pierwszy rzut oka. Nadchodzący pracownicy oraz goście mijają ponad dwumetrowy posąg Space Marine'a, strzegącego wejścia do pokaźnych rozmiarów gmachu, opatrzonego ogromnym emblematem rodem z „Warhammera 40.000". Również wewnątrz wystrój utrzymany jest w klimatach „czterdziestki", poczynając od architektury wnętrz, koloru ścian, kończąc na nazwach gabinetów co ważniejszych osobników w firmie, które opatrzone są plakietkami ze stopniami wojskowymi wziętymi wprost z gry bitewnej.

Po wszystkich ważniejszych miejscach w **Games Workshop** oprowadzał mnie Marcin Witkiewicz - jedyny pracownik tej firmy pochodzący z naszego kraju. Nawiasem mówiąc, persona to wielce interesująca, o czym będzie można się przekonać już za miesiąc, czytając wywiad udzielony mi przez Marcina na okoliczność wizyty (w nim między innymi więcej o nowościach Workshopu oraz o tym, jak zostać pracownikiem tejże firmy!). Dane mi było obejrzeć praktycznie wszystko - od działu sprzedaży poczynając (na marginesie, zatrudnia on ludzi z całego świata, m.in. Włochów, Skandynawów, Polaków, Francuzów czy Japończyków) na magazynach,

w których pakowano gry oraz figurki, kończąc. Kilka punktów mojej wycieczki zasługuje zresztą na większą uwagę.

Moją szczególną ciekawość wzbudziło sławetne studio **Games Workshopu**, w którym testowane są wszystkie ściśle tajne projekty, robi się tam także zdjęcia do „White Dwarfa" oraz podręczników. Oprócz tego można tam znaleźć ludzi modelujących figurki (zawodowo), malujących je (również profesjonalnie) oraz wykonujących wspaniałe dekoracje do gier. Niestety, nie wolno mi było wykonać w studiu żadnej fotografii, w związku z czym będziesz musiał polegać wyłącznie na mojej skrótowej relacji.

Przede wszystkim moje oczy nie mogły się napatrzeć na wspaniałe modele do będącej na etapie testowania gry „Battlefleet Gothic", która do sklepów powinna trafić na Wielkanoc przyszłego roku. Ogółem pomysł gry ma być z grubsza podobny do tego ze starego bitewniaka, nie wydawanego już przez **Games Workshop**, a zatytułowanego „ManOwar". Nowe dziecko studia Workshopu pozwoli graczom



Konkurs „M

Tylko w tym miesiącu i tylko w Świecie Gier Komputerowych masz jedyną swojego rodzaju szansę na wygranie jednej z dwóch powieści opartych na motywach zaczerpniętych z karcianki „Magic: The Gathering". Obydwie pozycje, „Arena" pióra Williama R. Forstchena oraz „Przeklęta kraina" Teri McLaren (patrz artykuł „Karciane powieści" - ŚGK 8/98) opublikowano w Polsce nakładem Wydawnictwa ISA.

Sięgając po „Arenę", zapoznasz się z historią tajemniczego młodego maga Garth, który pojawia się ni stąd ni z owąd na dorocznym festiwalu magii, stwarzając wokół siebie całą masę kłopotów. Wszystko to na pozór nie ma sensu, ale... Fabuła książki bogato okraszona czarami z „Magic: The Gathering", opisanymi jak „w prawdziwym życiu", niewątpliwie wpływa na atrakcyjność tej pozycji dla każdego szanującego się magicowca.

Czytając „Przeklętą krainę", przeżyjesz niesamowite przygody wraz z piękną strażniczką Aylith, próbującą doprowadzić do zjednoczenia się dwóch wrogich krain

na rozgrywanie epickich pojedynków całych flot statków kosmicznych w przestrzeni. Brzmi interesująco, jednak na ostateczny efekt przyjdzie jeszcze sporo poczekać.

Kolejnymi rzeczami, które przykuły moją uwagę były nowe figurki będące w trakcie projektowania. Obecnie prawie wszyscy rzeźbiarze zdają się pracować nad modelami do świeżo powstałej rasy do „Warhammera 40.000", a konkretnie Dark Eldarami. Jak można się było domyślić, stworzenie jednego małego żołnierzyka to żmudna praca wymagająca talentu i doświadczenia. Pojedyncza osoba pracuje nad modelem nawet do kilku dni. Nie mniej fascynujące okazały się ilustracje - projekty stażowych rysowników **Games Workshop** (między innymi prace znanego Johna Blanshe'a). Jeżeli dodać do tego wszystkiego oszałamiające wprost dekoracje do gier, które są, co tu wiele ukrywać, najlepszej jakości na świecie, studio można bez dwóch zdań określić po prostu jako zwalające z nóg.

Bardzo satysfakcjonująca okazała się także wizyta w muzeum **Games Workshop**. Wystawiono tam przede wszystkim każdą dużą dioramę, jaką pokazywano kiedykolwiek na Games Day (łącznie z ubiegłorocznym zamkiem Bretończyków). Oprócz tego znalazła się tam również cała masa gadżetów powiązanych z grami bitewnymi, jak przykładowo biurko okrutnego maga Lizardmanów, czy zbroje Kosmicznych Marines w skali 1:1 - w pancerz Space Wolfa można nawet wejść i samemu spróbować poruszać rękoma. Osobiście największe wrażenie wywarł na mnie model Titana w skali normalnego „Warhammera 40.000". Jeżeli masz jakieś pojęcie o grach **Games Workshop**, wyobrażasz sobie, jak ogromna musiała to być maszyna.

Gdy już nacieszyłem moje oczy widokami ze studia oraz muzeum, przyszła kolej na dział sprzedaży wysyłkowej, który służy jednocześnie jako archiwum. Również tam zapalonemu graczowi zatyka dech w piersi, może nawet bardziej, niż w poprzednich pomieszczeniach, gdyż to właśnie ten dział jest jedynym miejscem, w którym wciąż dostępne są wszystkie figurki Citadel (firmy produkującej figurki dla **Games Workshop**), łącznie z tymi, które już przed laty wycofano z normalnej sprzedaży. Jako zatwardziały zwolennik krasnoludów nie mogłem się pozbawić szansy nabycia oryginalnego modelu White Dwarfa z 1987 roku, wspaniałego Goblobbera oraz sprzedawanej dziesięć lat temu w promocji figurki krasnala na szczudłach. Oczywiście, wymienione przez mnie modele to zaledwie kropla w morzu.

Po obejrzeniu procesu powstawania figurek - trzeba Ci wiedzieć, że modele do gier bitewnych **Games Workshop** są produkowane wyłącznie w Nottingham oraz w USA - udaliśmy się z Marcinem na obiad do „kantyny", a następnie na kufelek autentycznego krasnoludzkiego piwa (markowane imieniem Bugmana - to nie żart!) w pubie - jakżeby inaczej - Bugmana. To właśnie tam pracownicy udają się w wolnym czasie, by porozmawiać, a także... pograć. W pubie Bugmana rozstawionych jest sporo stołów do gry, gdzie każdy może pojedynkować się po godzinach z kolegą z pracy. Bądź co bądź jest to firma składająca się głównie z zapaleńców.

Na ten miesiąc to wszystko, jeśli chodzi o sprawozdanie z „raju dla gracza". Już w przyszłym numerze będziesz mógł przeczytać wywiad z Marcinem Witkiewiczem, jak również zobaczysz jedną z rzeczy, jaką udało się nam przygotować specjalnie dla naszych Czytelników z firmą **Games Workshop** podczas wyjazdu do Anglii. Miej oczy otwarte - warto.

Michał Nowakowski

PS. Specjalne podziękowania dla Marcina Witkiewicza z firmy **Games Workshop**.

ic: The Gathering"

oraz odtworzenia pradawnego drzewa scalającego niegdyś świat Cridhe.

Dzięki uprzejmości Wydawnictwa ISA, które ufundowało wszystkie nagrody w niniejszym konkursie, mamy do rozdania cztery książki (po dwie z każdego tytułu), a oprócz tego do każdej z nich dodajemy po dwa boostery z kartami do gry „Magic: The Gathering". Wszystko, co musisz zrobić, by wziąć udział w losowaniu nagród, to udzielić odpowiedzi na poniższe pytania, spisać je na kartce pocztowej, dokleić kupon konkursowy zamieszczony obok i przesłać wszystko na adres redakcji **ŚGK** do dnia 02.10.1998 r.

Oto pytania konkursowe:

1. Jakiego rodzaju grą jest „Magic: The Gathering" - RPG, karcianka czy bitewniak?

2. Jak na imię ma główny bohater „Areny"?

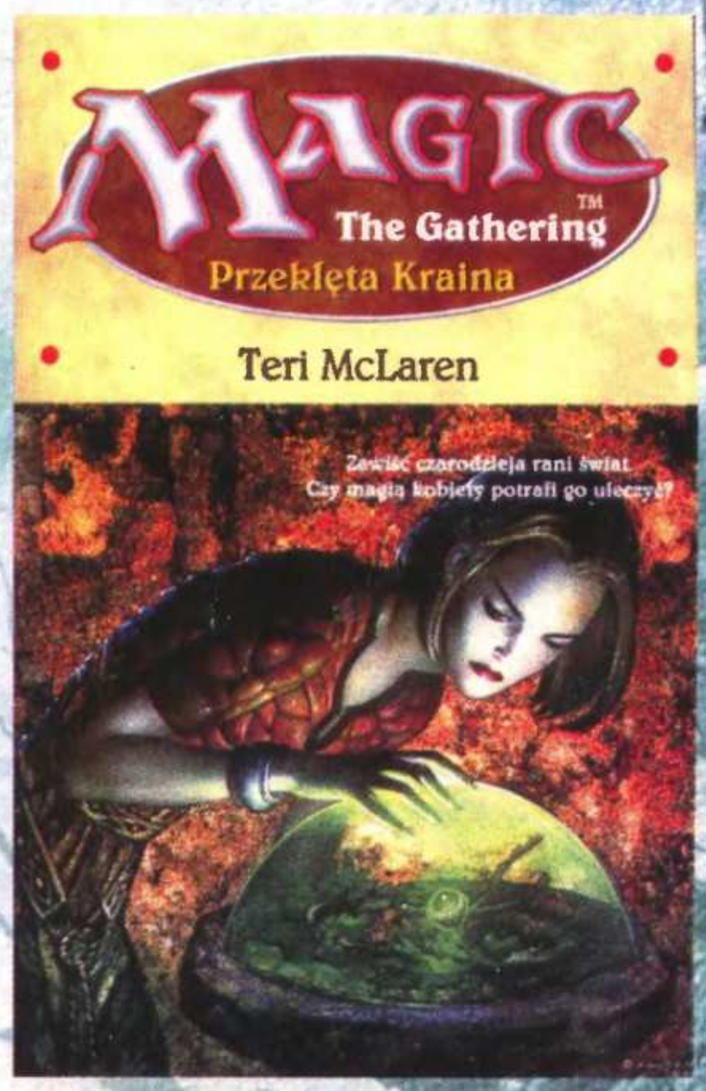
3. Jak nazywa się firma wydająca „Magic: The Gathering"?

4. Jaki rodzaj kart NIE występuje w „Magic: The Gathering" - creatures, artifacts, effects?

5. Ile wersji komputerowych „Magic: The Gathering" pojawiło się jak do tej pory (rozszerzenia się nie liczą)?

Fundatorem nagród jest:

ISA sp. z o.o.
ul. Fort Wola 22,
00-961 Warszawa
tel. (0-22) 63-44-790



BEZ PRĄDU 2

Magic: The Gathering
KUPON KONKURSOWY

◆ WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM ◆

OGŁOSZENIA DROBNE

WYMIENIĘ

Gry na PC CD.: Heavy Gear, Dark Earth i wiele innych na inne. Spis gier oraz szczegółowe informacje na temat wymiany po przesłaniu znaczka oraz koperty. **Sławek Gwizdała, Gołąbek, 89-511 Cekcyn**

Grę na Amigę 500: UFO na Syndicate + dodatkowe misje lub sprzedam za 20 zł. **Marcin Tchórznicki, Al. Wojska Polskiego 16/3, 70-471 Szczecin, tel. 091-48-84-981**

Oryginalną grę na PSX: V-Rally na NBA 98, Crash 2 lub Toca. Możliwość sprzedania V-Rally za 160 zł. **Krzysztof Kuchczyński, ul. Sowia 1/39, 59-300 Lubin, tel. 076-842-85-99 po godz. 16.00**

Kasety magnetofonowe (PopCorn 96, Bravo vol. 3, Dance World vol. 3, Stachursky + 5 czystych) na gazety Secret Service nr 24 z opisem do gry: Crusader No Regret lub Crusader No Remose. **Adam Kowala, ul. Polna 16/10, 22-400 Zamość, tel. 62-78-770 w godz. 16.00-20.00**

A 500, 1 MB, mysz, joystick, monitor kolor, 60 dyskietek, zasilacz na PlayStation przeróbkę z okablowaniem, joyem i 1 grą (możliwość dopłaty z mojej strony). najlepiej z woj. krakowskiego. **Mateusz Sikora, Os. Chemików 10/14, 32-066 Alwernia**

Sony PSX przerobione, 2 joypady, kabel RGB, 3 karty pamięci: 360, 120, 15 bloków, 17 CD. z najnowszymi grami (m. in. Gran Turismo, World Cup'98). Wszystko w stanie idealnym na PC. **Piotr Przesdzing, ul. Polna 18, 47-161 Szymiszów**

Poszukuję gry Global Effect na Amigę 500 1 MB RAM. Wymienię na inną grę. Proszę o szybki kontakt. **Jakub Bednarek, ul. Osiedlowa 12/32, 26-600 Radom, tel. 048-360-31-58**

Pegasusa, 3 joypady, pistolet, zasilacz, okablowanie, 18 super cartridge, czasopisma, np. Neo, ŚGK, Easy PC itp. na Game Boya z grami lub Amigę 500/600. **Rafał Głowacki, ul. Drzewna 1/44, 87-700 Aleksandrów Kujawski**

Gry Oryginalne: V-Rally, Colony Wars, Crash Bandicoot 2, Soulblade i 10 innych tytułów na PSX oraz wymienię gry na Nintendo 64. **Zbigniew Hurkała, ul. Rzeszowska 11/18, 39-460 Nowa Dęba, tel. 015-846-22-67 wieczorem**

Game Boya z 5 cartridge'ami (Killer Instinct, Nemesis, Duble Dragon, Adams Family, Tetris + kabel) na PC 286 lub 386 z monitorem, HDD, klawiaturą, FDD 3,5" i 5,25", myszką. **Krzysztof Szewczyk, ul. Piłsudskiego 31/10, 66-400 Gorzów Wlkp., tel. 095-732-32-09**

Uwaga! Zamienię archiwalne numery SS, ŚGK, Gamblera i TS na zużyte karty telefoniczne (mogą być zagraniczne). **Tomasz Kramarczyk, ul. Krótka 1, 58-400 Kamienna Góra**

Amiga 500, 2,5 MB, dodatki i dyski na CD32, ewentualnie sprzedam za 350-400 zł. Kupię SX1 do CD32 razem lub osobno. **Bartosz Hamera, ul. Wiosenna 2, 64-920 Piła, tel. 067-212-61-20**

Amigę 600, 2 MB RAM, gry, 2 myszy, 2 joysticki na PlayStation (ewentualnie dopłacę). **Janusz Lesiakowski, ul. Reymonta 7, 42-242 Rędziny**

Oryginały na Amigę: Vicky - 1 dysk, Forest Dumb - 12 dyski, Skarb Templariuszy - 3 dyski na jeden oryginał na PC, np. Quake, MDK, Broken Sword lub sprzedam całość za 90 zł lub osobno 1 gra 30 zł. Za wymianę niespodzianka. **Łukasz Praczek, ul. Reymonta 44/6, 43-100 Tychy**

Gry na PC: Kick Off 98 PL., Microsoft Football na Resident Evil i Tomb Raider lub sprzedam za ok. 100 zł/szt. Obie gry są oryginalne. Kupię grę Resident Evil - 50 zł. K**rzysztof Kansy, ul. Zjednoczenia 47, 42-793 Ciasna, tel. 034-35-35-118**

Nintendo 64 (stan bardzo dobry), joypad na Sony PlayStation (przerobione) lub sprzedam za 500 zł. **Paweł Pakulski, ul. Boh. Monte Cassino 28/12, 41-221 Sosnowiec, tel. 032-292-03-49 po godz. 15.00**

Radiomagnetofon jednokasetowy firmy Deawoo z kablem sieciowym na Game Boya - Pocket (kolor bez różnicy). **Łukasz Skrodzki, ul. Sikorskiego 4/6, 41-219 Sosnowiec, tel. 032-293-00-82 po godz. 19.00**

Grę Larry 1 na Pirates Gold, Harvester, Under a Killing Moon lub Jack Orlando PL. wymienię na Command & Conquer albo inną strategię czasu rzeczywistego (gry są oryginalne). **Martin Jagodziński, Poznań, tel. 061-833-71-60**

70 gazet o grach komputerowych, 7 CD. do PC na 2 oryginalne gry do PSX lub 12 PlayStation Magazyn z CD. Wymienię SNES, 3 gry na 2 gry i pad do PSX. **Przemek Mitura, ul. zdrowa 54, 08-200 Łosice, tel. 057-357-29-68**

KUPIĘ

Komiks: The Punisher nr 3/90, 4/92, 7/92, 9/92, 2/93, 4/93, 3/94, 4/94, 5/94, 6/94, 1/95, 2/95. **Arkadiusz Zaczek, ul. Kraszewskiego 2/19, 27-210 Starachowice, tel. 047-274-48-51**

Książki do nauki programowania stacji dysków 1S41 II do C-64. Może być instrukcja po polsku. Cena nie powinna przekroczyć 20 zł. Poszukuję książek do nauki (wprowadzenie) języka maszynowego. Zawsze aktualne. **Łukasz Adydan, ul. Maliny 24/11, 41-200 Sosnowiec, tel. 032-66-11-43 w godz. 17.00-20.30**

Płytę główną z procesorem Pentium MMX, 200 MHz do 400 zł., obudowę. Oferty z ceną. HD od 1 GB do 1,6 GB do 250 zł . Konsolę PSX, 17 CD., karta 360 bloków, 2 joypady, RGB, PAL/NTSC, telewizor Thomson na PC Pentium. **Paweł Parafinowicz, ul. Chopina 8/5, 66-400 Gorzów Wlkp., tel. 095-72-25-590**

Game Boya w miarę dobrym stanie + jedna dowolna gra - 90 zł. **Piotr Makuch, ul. Jelenich Rogów 14, 05-540 Zalesie Górne, tel. 757-89-39**

Instrukcję obsługi do gry Lords of the Realm (Amiga 500). Chodzi głównie o zapisywanie i wczytywanie stany gry. Cena do 5 zł. **Adrian Skrzypiec, ul. Źródlana 2, 32-100 Proszowice, tel. 386-11-04**

Gry: Tajemnica statuetki - do 20 zł, Kyrlandia 2 - do 50 zł, Kajko i Kokosz - do 40 zł, King's. Quest 6 - do 40 zł oraz emulator C-64 (cena do uzgodnienia). **Hubert Staniszewski, ul. Jesionowa 6/10, 62-322 Orzechowo**

Top Secret nr 1/91 i 4/91 w dobrym stanie. Cena obydwu egzemplarzy - 10 zł. **Radek Noga, ul. Odległa 7/19, 33-100 Tarnów, tel. 014-24-10-45**

Stację dysków do Atari 65XE. **Robert Głowacki, Os. Chrobrego 41c/30, 60-681 Poznań**

Sony PlayStation lub Sega Saturn lub Nintendo 64 - tanio. Oferty z opisem i ceną. **Tomasz Dyjo, ul. Świętokrzyska 5/11, 26-600 Radom, tel. 048-360-39-77**

Pilnie kupię ŚGK 5/98 (5-6 zł). Sprzedam numery Secret Service: 8, 9, 10, 13, 15, 4, 14, 16, 17, 6. Całość - 10 numerów - 20 zł. **Łukasz Kopacz, ul. Tuwima 30/39, 90-002 Łódź, tel. 042-633-35-92**

Kupię ŚGK nr 1, 2, 3, 4, 5/97 4 zł/szt + koszt przesyłki. **Dariusz Ołdakowski, ul. Połaniecka 5, 42-580 Wojkowice**

Kupię karty do gry Magic: The Gathering. Cena do uzgodnienia. Wymienię się też grami na PC. **Sebastian Kocyłak ul. Partyzantów 4, 42-200 Bełżyce, tel. 081-517-30-80**

Sony PlayStation, 2 joypady, 1-2 gry. Cena do uzgodnienia (najlepiej z okolic Gliwic). **Szymon Głąb, ul. Waryńskiego 9/8, 44-109 Gliwice, tel. 032-234-14-73**

Procesor P75 wraz z płytą główną za ok. 130 zł lub szybszy - cena do uzgodnienia. **Łukasz Cieślik, ul. Kasztelańska 2/35, 18-404 Łomża, tel. 086-183-238**

Pilnie kupię opis i triki oraz tipsy do gry Theme Park na Segę Mega Drive (5-10 zł). **Grzegorz Miziołek, ul. Malczewskiego 26, 32-552 Płaza, tel. 035-61-31-465**

Grę Theme Park w cenie 20-30 zł lub wymienię na nią grę Wing Commander - Privateer i dopłacę 10 zł. **Piotr Mielewczyk, ul. Piaskowa 10, 84-300 Lębork Nowy, tel. 059-612-603**

Grę Worms do Game Boya lub wymienię na grę The Adams Family. Sprzedam grę Mario Land 1 - 15 zł. **Szymon Przybyła, Al. Wojska Polskiego 16/27, 62-800 Kalisz, tel. 062-765-32-82**

Grę oryginalną na Amigę: Vermer. Cena do uzgodnienia. **Marcin Karpiński, ul. Śniadeckich 6a/2, 64-920 Piła, tel. 067-213-85-14**

Twardy dysk do PC 200-850 MB - oferty wraz z ceną i pojemnością. Komiksy z Indianą, CD. ROM do 12x, gry przygodowe na PC. **Michał Gmitrasiuk, ul. Kostromska 45/7, 97-300 Piotrków Tryb.**

RÓŻNE

SPROSTOWANIE

W ogłoszeniach w numerze 8/98 ŚGK został podany błędny adres. Powinno być: Poszukuję opisów do gier Goblins 3 oraz Commander Keen 6, poszukuję również kogoś fajnego z kim mógłbym wymienić doświadczenia z gier - lubię doomowate i strategie. **Tomasz Flasiński, ul. Koński Jar 4/29, 02-785 Warszawa.**

Posiadam tricki, kody gier na PC, Sony, Sega. Nawiążę kontakt z posiadaczami konsoli: PSX, Sega i PC. **Paweł Michalski, Os. Konstytucji 3 Maja 26/3, 63-200 Jarocin, tel. 0602-662-563**

Nawiążę kontakt z posiadaczami PlayStation w celu wymiany i sprzedaży gier. **Radosław Łysek, ul. Kopernika 4b/1, 56-300 Milicz, tel. 071-38-41-619**

cześć! Do wszystkim miłośników gier. Bo ci tylko mogą mnie zrozumieć. Przyjmę wszelaką pomoc nieodpłatnie. Liczę na życzliwych ludzi! Pomogą mi w tym, abym mógł posiadać i grać z Wami. Dziękuję. **Mirosław Cymer, Radocha 25, 41-200 Sosnowiec**

Zrzeszenie miłośników gier bitewnych przyjmuje nowych członków w wieku 9-14 lat. Każdy członek otrzyma legitymację i inne bajery. **Kazimierz Paczesny, ul. Wokulskiego 11/8, 05-804 Pruszków, tel. 728-07-58**

Klub komputerowy zaprasza! Mamy własną gazetkę dyskową, wspaniałych recenzentów. I Ty możesz rozwinąć skrzydła pisarskie, jak i malarskie. **Falcon, ul. Mickiewicza 33, 37-300 Leżajsk**

Potrzebujesz kasy? Napisz! Nic nie ryzykujesz, a możesz dużo zyskać. O takiej forsie nie śniłeś! Przyślij kopertę, znaczek = 1 zł na ksero. 100% odpowiedzi. **Michał Wolański, ul. Nieduszyńskiego 20/12, 85-796 Bydgoszcz, tel. 343-36-26**

Masz komputer PC? Chcesz dużo i legalnie zarobić? Napisz, prześlij znaczek za 1 zł oraz dyskietkę. **Michał Hankiewicz, Wielka Wieś 161, 32-089 Wielka Wieś, tel. 012-423-43-06**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Nintendo 64 w celu wymiany gier. Kupię książkę „Pielęgnice jeziora Malawi" lub zamienię na pisma komputerowe Secret Service, ŚGK. **Paweł Kwieciński, Al. 1 Maja 5/36, 62-510 Konin, tel. 063-243-70-35**

Nawiążę kontakt z posiadaczami Amigi 500/500+/600 w celu wymiany gier, tricków. Koperta + znaczek zwrotny = 100% odpowiedzi. **Waldemar Pora, Jastrzębie 17, 86-140 Drzycim, tel. 052-33-17-373**

Swapper poszukuje nowych kontaktów. 100% answer. **Tomasz Sobik, ul. Kilińskiego 37b/4, 42-200 Rybnik**

Poszukuję archiwalnych numerów ŚGK z roku 93/94 oraz Gamblera z roku 95 lub niżej. **Zbigniew Zakrzewski, ul. Broniewskiego 34/55, 87-800 Włocławek, tel. 234-92-95**

Klub korespondencyjny użytkowników PSX-a nadal przyjmuje członków! tworzymy bazę posiadaczy Szarego szaleństwa. Znaczek zwrotny = gwarancja odpowiedzi. **Tomasz Kazek, ul. Skłodowskiej 4/8, 58-160 Świebodzice, tel. 074-54-57-27**

Jaguar Klub oferuje opisy, tipsy, szeroki wybór gier (80 - 250 zł), akcesoria. Sprzedam gry na Atari ST. **Grzegorz Ajchler, ul. Janowicka 304, 43-512 Janowice, tel. 033-112-655 tylko środy w godz. 17.00 - 19.30**

Zapraszamy do klubu Amigi. Oferujemy pomoc w grach, triki, gry, shareware i użytki. Proszę przesłać dyskietkę, znaczek zwrotny. **Marek Chechła, ul. Hetmańska 5a/10, 44-270 Rybnik, tel. 0602-38-50-56**

Potrzebujesz kasy na nowe gry czy komputer? Wiek nie gra roli. Info - koperta zwrotna + znaczek + 1 zł (ksero). **Łukasz Szczepanik, ul. sztygarska 3/15, 59-320 Polkowice, e-mail: corey0@friko5.onet.pl.**

WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM

Myst!!! Pilnie poszukuję opisu przejścia gry + recenzje. Kupię SS nr 12 + CD. za 10 zł. **Piotr Szeremeta, ul. Łucznicza 66/42, 71-577 Szczecin, tel. 091-423-50-80**

Jeśli chcesz zarobić i posiadasz komputer PC - dzwoń. Praca w domu, przy komputerze, w wolnych chwilach. **Marcin Rogowski, ul. K. Brossa 17, 60-178 Poznań, tel. 0602-216-902**

Stratedzy, RPG-owcy oraz wszyscy gracze powstańcie! Ponieważ powstał klub miłośników wszelkich gier PC „Cybernetyczne Centrum Gier" przybywajcie! Zwrotny znaczek + dyskietka = 100% odpowiedzi. **Marek Sokoliński, ul. Słowackiego 14/6, 41-800 Zabrze, tel. 276-08-41**

Klub komputerowy PC Slash nadal prowadzi nabór do swoich szeregów. Konkursy, gazetka, tipsy, tricki. Gwarantujemy wspaniałą zabawę. Piszcie do nas. Czekamy! **Łukasz Siemiradzki, ul. Brukowa 2, 05-092 Łomianki**

SPRZEDAM

Amiga 1200, 4 joysticki, dyskietki, monitor kolorowy Commodore 1084S z filtrem, cena 1.000 zł. **Maciej Kosobucki, tel. 052-363-03-91, Bydgoszcz**

Memory Card do PSX. Cena: 60 zł, kabel RGB (PAL, NTSC) - cena 45 zł, Pad Dual Shock oryginalny Sony analogowy, posiada dwustronną opcję wibracji. Cena: 295 zł. **Radosław Łysek, ul. Kopernika 4B/1, 56-300Milicz, tel. 071-38-41-619**

PC 486 DX/33 MHz, 256 kb Cache, 8 MB RAM, SVGA, HDD 850 MB, FDD 3,5", obudowa desktop, klawiatura. Cena 580 zł (lub bez HDD 290 zł). **Jacek Pałka, ul. Brzozowa 79, 13-230 Lidzbark, tel. 023-696-13-64**

Sprzedam filmy Manga Anime, a także gry na Play[A1]Station (Resident Evil, Director's. Cut, Diablo i inne). Znaczek zwrotny = 100 % odpowiedzi. **Bartek Chajec, ul. Nałkowskiej 8/9, 59-220 Legnica, tel. 076-56-17-21**

Amiga 600 HD, 2 MB RAM, HDD Toshiba 130 MB, 2 joysticki, mysz, disk box, 60 dyskietek + kilka gier na HD, m. in. Ishar 2, Civilization, pokrywa na klawiaturę. Cena 1250 zł. **Marcin Paszkowski, Os. południe 66/33, 19-203 Grajewo, tel. 72-42-62 po godz. 15.00**

Sprzedam lub zamienię dwie płyty 286, 1 MB RAM, kartę EGA, FDD 5,25", sterownik IDE na monitor VGA lub dysk twardy minimum 200 MB. Dysk twardy musi być IDE. **Mirosław Dudek, ul. centralna 51a/99, 31-586 Kraków, tel. 012-643-31-76**

Mini tower z płytą główną 486 (wbudowany procesor 386DX/40 MHz i miejsce na procesor 486) oraz oryginalną grę na Segę Saturn: Command & Conquer. Cena gry ok. 120 zł, cena mini tower i płyty: 130 zł. **Stanisław Gębala, ul. Darwina 9/28, 43-100 Tychy, tel. 032-227-64-62 w godz. 9.00-21.00**

Gry na PC: 11th Hour - 50 zł, Diablo - 70 zł, Virtua Fighter - 60 zł, Formula 1 (30FX) - 50 zł, Full Throtle - 40 zł, FIFA 97 - 60 zł, Total Annihilation - 90 zł, Syndicate Wars - 50 zł, USNF Gold - 40 zł. Oryginały. **Łukasz Ciszewski, ul. Żeromskiego 3, 32-590 Libiąż, e-mail: lukasia@polbox.com**

Kartę graf. Trident PCI TGVi9680 Elephant, głośniki: Wavemaster 40 W i Target 50 W. Możliwa zamiana. Karta graf. osobno - 95 zł, z Wavemasterem - 125 zł. Głośniki Target - 50 zł. **Sławomir Ożminkowski, ul. Prądzyńskiego 50a/6, 61-528 Poznań**

Program PC Wild World of Animals - 50 zł, grę PC Kasparov's. Gambit - 30 zł, gry na Game Boya: Mario and Yoshi - 35 zł, Donkey Kong - 40 zł, Titus the Fox - 65 zł, lupę z podświetlaczem - 15 zł. razem 130 zł. **Tomasz Wawrzkowicz, ul. Polanka 30, 85-085 Bydgoszcz, tel. 052-342-53-57**

Grę na PC: Ace Ventura PL., Interstate 76 - 100 zł/szt. Gry, magnetofon, zasilacz, black box - 80 zł. **Bartosz Klinicki, ul. Pocztowa 15d/7, 89-500 Tuchola, tel. 0531-426-27**

Gry na PC: Tomb Raider 2, Mass Destruction, Turok, Tomb Raider, NBA 97 - 200 zł. Joysticki PC Power pad - 60 zł. **Piotr Kułakowski, ul. C. Skłodowskiej 30a/79, 85-094 Bydgoszcz, tel. 341-13-27**

Gry na PSX w cenie 150 zł: Odd World, Abe's. Odyssey, MDK, Fighting Force, Formula 1, Final Fantasy Tactics, Wild Arms, Soviet Strike, Warcraft 2. Również dyski na Amigę w cenie 1,5 zł/szt. **Maciek Wybrański, ul. Woźniaków 11, 99-300 Kutno, tel. 024-254-78-21 po godz. 15.00**

Tekken 2 PSX wersja PAL oraz ok. 250 gier PAL/NTSC. Cena Tekken 2 - 130 zł, reszta 70 zł. Sprzedam PSX przerobiona, nowa. Cena 750 zł. **Rafał Chodorowski, ul. Lipowa 19e/6, 62-100 Wągrowiec, tel. 067-262-09-68 po godz. 21.00**

Gry na Amigę: Kupiec - 20 zł, Mistrz Polski 96 - 30 zł, Cytadela - 20 zł. **Karol Wiszniewski, ul. Słoneczna 23, 16-300 Augustów, tel. 643-46-41**

Zewnętrzną stację dysków 3,5" do Amigi. Stan bardzo dobry. Cena ok. 80 zł oraz nowy VBS za ok. 50 zł. Ceny do negocjacji. **Mariusz Zasłona, ul. Zielna 5, 05-850 Ożarów, tel. 022-722-35-89**

Oryginalne gry na PC: Overboard! - 90 zł, A-10 Cuba - 30 zł, Heroes of Might & Magic - 35 zł, Screamer II - 50 zł, Mission Force Cyber Storm - 40 zł. **Jacek Zega, ul. Fiedorowicza 6/10, 15-767 Białystok, tel. 531-659**

Gry na PC: Constructor - 80 zł, Phantasmagoria - 100 zł. Maszyna do pisania Brodher EP44, brak polskiej czcionki - 200 zł. **Sebastian Mierzwiński, ul. Słowiczyńska 73, 17-300 Siemiatycze, tel. 085-55-20-14**

Gry oryginalne: Robinson's Requiem - 25 zł, Kajko i Kokosz - 20 zł, Crystals of Arborea - 10 zł. Całość - 40 zł. Gry na A500/600. **Michał Gostomski, ul. Kolejowa 13, 62-055 Czempiń, tel. 061-28-27-149 po godz. 16.00**

A 500, 1 MB RAM, mysz, ok. 95 dysków z grami + disk box, joystick, stan dobry. Cena - 400 zł. **Szymon Stoszek, Chorzów, tel. 032-24-18-285**

Saturn (droższa wersja) + 8 gier (Last Bronx, Fighters Megamix, Warcraft 2 i inne) + 1 CD. demo + 2 joypady - 960 zł **Marcin Rutecki, ul. Pływacka 14, 05-800 Pruszków, tel. 022-758-75-98**

Klawiaturę i interfejs do Amigi CD32 - 60 zł lub wymienię na gry do CD32: Alien Breed 3D i Rise of the Robots. **Grzegorz Matla, ul. Przemysława 9/61, 44-307 Wodzisław Śl.**

PC 486DX4/100 MHz, 8 MB RAM, FDD 1,44 MB, HDD 850 MB, SVGA 1 MB, karta dźwiękowa, Multi I/O. Cena - 1100 zł. **Gerard Szydłowski, ul. Lazurowa 16/36, 60-655 Poznań, tel. 061-822-47-45**

Segę Mega Drive z 2 joystickami, 4 grami - ok. 300 zł. Również gry na Segę w cenach: 30-60 zł (ok. 72 tytuły). **Sebastian Maciejewski, ul. Umińskiego 24/18, 61-518 Poznań 5**

Grę Gene Wars CD. - 40 zł oraz płyty: Gambler nr 5, 2, 1 i CD. Action nr 2/97, 6/97, 2/98 - 5 zł/szt. **Tomasz Kubas, Błażejowice 18, 49-125 Skorogoszcz, tel. 077-12-10-70 po godz. 15.30**

Sprzedam lub zamienię na Command & Conquer oryginalną grę: The Great Battles of Alexander. Cena 80 zł. **Mariusz Stolarczyk, ul. E. Plater 14/A9, 84-300 Lębork, tel. 059-623-371**

Oryginały na PC: I Have No Mouth and I Must Scream - 20 zł, Blood Wings - 20 zł, KKND - 50 zł oraz Power Monger (Amiga) - 10 zł. **Tomasz Tippe, ul. Orłowicza 1/54, 10-684 Olsztyn, tel. 089-542-05-21**

Gry i programy na PC oraz Amigę z pełnym osprzętem i monitorem (600 zł) oraz oryginalne nowe gry. **Adrian Huryn, ul. Mickiewicza 4c, 56-416 Twardogóra, tel. 315-88-96**

Game Boy Special Edition (przezroczysty) z 8 grami, m.in. MK, Jurassic Park, Turtles II, Batman 2, Super Mario Land. Cena ok. 200 zł. **Filip Suchanecki, ul. Grunwaldzka 8, 63-900 Rawicz, tel. 065-545-45-02**

Amigę 600 - 400 zł, Amigę 1200 - 550 zł, VBS działający z każdą Amigą - 20 zł, kasety nagrane w systemie VBS tanio odstąpię, pamięć EDO RAM 2x16 MB - 240 zł - gwarancja, karta Matrox Mystique 2 MB - 350 zł. **Janusz Matuszczyk, ul. Dylonga 10/4, 41-605 Świętochłowice, tel. 0601-44-88-38**

Książki: DeLuxePaint w ćwiczeniach i Amos-Pro w praktyce z dyskami oraz 20 dyskietek Verbatim 2DD z programami dla Amigi. Całość - 50 zł. **Tomasz Raczyński, ul. Obrońców Warszawy 21, 57-3463 Lewin Kłodzki**

Amiga 1200, 2 MB, monitor kolorowy Philips z filtrem, zewnętrzna stacja dysków, sampler, VBS, 150 dysków. Cena 1350 zł (do uzgodnienia). **Dariusz Aniszewski, ul. Chopina 16/4, 86-300 Grudziądz, tel. 051-46-583-64**

Pegasus oraz 2 joysticki, pistolet, zasilacz, cartridge z Mortal Kombat 3, Turtles III oraz Flintstones II. Wszystko tylko 100 zł. Gratis gazeta ŚGK. **Piotr Pluwak, ul. Kościelna 19, 77-405 Radawnica**

Oryginalną grę na PC Atrian - 20 zł oraz czasopismo komputerowe CD. Action nr 3/97 z dwoma CD., na których są dema i dwie pełne gry: Ramon's Spell i Rooster - 10 zł + koszt przesyłki. **Tomek Pisoń, ul. Osińskiego 6/29, 10-011 Olsztyn, tel. 089-523-70-16 po godz. 15.00**

Amigę CD32, joypad, gry: Banshee, The Chaos Engine, Summer Olympic, Speedball 2, Overkill i Lunar C, Gloom, Oskar, Diggers, Guardian, Roadkill. Cena 550 zł (do negocjacji). **Sebastian Sznajdnowski, Lniano, 86-141 Ostrowite 49, tel. 0532-291-85**

C-64 (1993 r.), magnetofon, stacja dysków 1541, II cartridge, 10 kaset, 15 dysków, joystick, zasilacz, okablowanie, literatura. Cena: 300 zł (do uzgodnienia). **Piotr Suski, ul. Zawadzkiego 29c/4, 48-370 Paczków, tel. 077-31-70-99**

Atari 65XE, magnetofon, zasilacz, 6 kaset z grami oraz monitor kolorowy Philips, Amigę 600, zasilacz, 2 joye i mnóstwo gier. Cena do uzgodnienia. **Kuba Pierzchota, ul. Batorego 72/7, 43-100 Tychy, tel. 032-22-73-567**

Amiga 600, 1 MB, mysz, podkładka, 4 joysticki, zasilacz, 80 dyskietek, w tym 2 programy. Cena 395 zł. **Tomek Burchard, ul. Sudecka 20, 62-800 Kalisz, tel. 76-44-396**

Amiga 600, zasilacz, joystick, mysz, kabel antenowy, disk box, 60 dyskietek, mousepad, literatura. Cena 350 zł. **Piotr Wolniewicz, Wierzbięcice 57/7, 61-547 Poznań, tel. 061-833-05-96**

Amiga 1200, monitor kolorowy, disk box + 100 dyskietek, joystick, mysz + pad, zasilacz, bogata literatura (m.in. 30 numerów MA), fachowe książki. Cena 1070 zł. **Jan Kuczyński, ul. Bukowska 1/6, 62-062 Strykowo**

Amigę CD32 z modułem SX-1, stacja dysków, klawiatura, monitor Philips kolor, mysz, joypad, gry na CD. i dyskach. cena: 1000 zł (do uzgodnienia) lub zamienię na PSX-a. **Łukasz Andrzejewski, Os. Słowackiego 8a/2b, 64-980 Trzcianka, tel. 067-216-53-25**

A500, 1 MB, 2 joysticki, pokrywa, 100 dyskietek, disk box, mysz, kabel euro, czasopisma. Cena 300 zł. **Marcin Świerad, ul. Koszykarska 60a/9, 54-134 Wrocław, tel. 35-38-044**

Sony PSX z kartą pamięci, 2 joypadami i 6 grami: Ridge Racer, Streetfighter, Alpha I i II, Motor Toon II, Tunel B1, FIFA 97. Cena 900 zł. **Paweł Matys, ul. 1 Maja 3a, 74-320 Barlinek, tel. 74-61-969 po godz. 16.00**

Game Boy + gra King of the Ring + plastikowe pudełko na konsolę i gry. Cena: 100 zł. Gry na Amigę 500, 1 MB RAM: Legion - 20 zł, Kupiec - 10 zł, Lazarus - 10 zł, Budokan - 8 zł (oryginalne). **Łukasz Kuczyński, ul. Nickla 82/4, 41-908 Bytom 8, tel. 0602-397-152 po godz. 18.00**

Game Boya z 4 grami. Cena 259 zł. **Bartek Jankowski, tel. 022-619-92-12**

Segę Saturn (NTSC), gry: Virtua Fighter 2, Mortal Kombat Trilogy, Virtua Cop, Ultimate, Mortal Kombat 3, Daytona USA oraz 4 dema. Cena 900 zł. **Wojciech Antos, ul. Podolany 28, 28-500 Kazimierza Dolna, tel. 352-32-87 po godz. 16.00**

Jajko Tama oryginalne, instrukcja PL., 9-cio funkcyjny. Cena ok. 40 zł + koszt przesyłki. **Sylwia Skalnierska, 38-472 Łączki Jagiellońskie**

P233MMX + płyta Intel 80 MB RAM, HDD 4,3GB, 32xCD-ROM, Voodoo2, 15", SB16 + reszta sprzętu+ 60 gier na HDD za 2800zł. **Przemek Jurkiewicz, ul. Zaruskiego 1/30, 85-792 Bydgoszcz, tel. ss 052-344-27-60**

Amigę CDTV - 350 zł bądź wymienię na PSX z przeróbką dopłacając ok. 300 zł. **Konrad Guliński, ul. Wrześniowskiego 12a, 26-600 Radom, tel. 540-13**

OGŁOSZENIA DROBNE

OGŁOSZENIA DROBNE

◆ WYMIENIĘ ◆ KUPIĘ ◆ RÓŻNE ◆ SPRZEDAM ◆

Nintendo 64, 2 joypady, 2 gry, przejściówka NTSC, karta pamięci, Rumble Pakiem. Cena 1200 zł. **Sylwester Bartkiewicz, ul. Fabryczna 27, 25-818 Kielce, tel. 041-368-38-15**

Warhammer Fantasy Roleplay - gra fabularna, nowe wydanie (twarda, lakierowana okładka). W bardzo dobrym stanie. Cena: ok. 55 zł (do uzgodnienia). Uwaga! Zestaw kości gratis! **Piotr Mistygacz, ul. Nowodworska 7/20, 54-433 Wrocław, tel. 071-73-63-62 po godz. 15.00**

Komputer Acer 500+ 4PC/XT, rok prod. 1988, dysk 5,25", 20 MB, klawiatura, oprogramowanie: MS-Dos, monitor 12" mono, dyskietki. Cena: 220 zł. **Artur Zarzyczny, ul. Kazimierza Wielkiego 5c/7, 56-200 Góra, tel. 065-543-40-57**

Modem GVC 33,6 zew. z osprzętem i oprogramowaniem. Cena 300 zł (gwarancja). Kupię grę King Quest 7. **Krzysztof Gawlik, ul. brzozowa 8a/12, 72-300 Gryfice, tel. 0931-420-41 wew. 747**

Gry na PSX: Resident Evil 2 - 90 zł, Warcraft 2 - 70 zł. Razem taniej. **Jacek Pałka, ul. Brzozowa 79, 13-230 Lidzbark, tel. 023-696-13-64**

Oryginalne gry! Dungeon Keeper PL., Constructor, Ignition, Destruction Derby 2. Ceny od 90 do 125 zł. **Wojtek Tokarzewski, ul. Młynowa 68/28, 15-505 Białystok, tel. 085-444-442 po godz. 15.00**

Pegasusa, pistolet, 5 gier w cenie: 130 zł. Pegasusa i 6 gier - 100 zł. **Arek Adamczyk, ul. Szkolna 97, 96-319 Korylów**

Amiga 600, 2 MB RAM, mysz, joystick, ok. 30 dyskietek, 2 disk boxy, literatura, zasilacz, czasopisma, pokrywa na klawiaturę, kabel euro. Stan idealny. Cena 350 zł lub zamiana na PSX (dopłacę 200 zł). **Przemysław Janicki, ul. Chrzanowskiego 7/77, 04-381 Warszawa,. tel. 022-813-77-13 po godz. 19.00**

CD32, Promodule, FDD, 4 MB FAST, 12 CD., 20 dyskietek, 2 joysticki, mysz. Cena: 850 zł (do negocjacji). **Wojciech Wilczyński, ul. Św. Szczepana 5/38, 61-465 Poznań, tel. 061-83-00-480**

FIFA 97 - 50 zł. **Krzysztof Parol, Gdynia, tel. 058-629-45-89**

Sony PSX, joypad, 3 CD. demo - ok. 650 zł (do uzgodnienia), Pegasus IQ502, zasilacz, okablowanie, 3 joypady, 7 cartridge. Cena 180 zł lub wymienię na Game Boya z minimum 1 grą. **Łukasz Woźniak, ul. Kościelna 56/29, 41-200 Sosnowiec, tel. 032-66-50-14 po godz. 16.00**

Grę Wipeout 2097 oryginalnie zapakowaną - 140 PLN (PC). Ewentualnie wymienię na Capitalism Plus. **Marek Ślusarczyk, ul. Strzelców Bytomskich 408, 41-935 Bytom, tel. 032-289-81-60**

Secret Service 42, 43, 40, 39, 38, 36, 34, 33, 32, 31, 30, - 2,50 zł/szt; 10, 11, 21, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29 - 2 zł/szt. Kupię Secret Service 2 i 3. Cena do uzgodnienia. **Dariusz Dobrzyński, ul. Konopnickiej 5, 62-055 Czempiń, tel. 061-28-26-211**

Joye do PC: Dexxa joystick - 40 zł, PC Power Pad Pro - 60 zł. Obydwa 85 zł. Możliwość negocjacji cen. **Michał Seferyński, ul. Tyłżycka 11/12, 01-656 Warszawa, tel. 022-833-69-58 po godz. 16.00, e-mail: safar@friko4.onet.pl.**

Płyty z demami z gazety PlayStation Magazyn. Na terenie Poznania. Cena do uzgodnienia. **Paweł Połon, ul. Niecała 1/3, 60-805 Poznań, tel. 061-86-87-622**

Starsze numery Gamblera: od 11/94 do 7/95 oraz 9/95; od 11/95 do 2/97, 4/97, 5/97 w komplecie - 60 zł. **Krzysztof Jurkowski, ul. Piękna 3, 33-300 Nowy Sącz**

Sprzedam Amigę 1200. mysz, 3 MB RAM, 2 joysticki, zasilacz, podkładka. Cena 800 zł (literatura). **Marcin Deszcz, Os. Na wzgórzach 34/15, 31-726 Kraków, tel. 012-645-33-59 po godz. 16.00**

Multimedialny elementarz Klik uczy czytać. Cena: 50 zł. **Ireneusz Ruciński, Pl. Czarnieckiego 80/26, 05-070 Sulejówek, tel. 022-78-32-200**

Monitor kolorowy DTK 14" - 100 zł oraz oryginalne gry: Wing Commander IV, Mortal Kombat 3 - 100 zł/szt, FIFA 97, NBA 97 - 70 zł/szt, Phantasmagoria - 50- zł, Monkey Island - 30 zł. **Andrzej Łabuński, ul. Fieldorfa 4a/7, 71-075 Szczecin, tel. 091-856-827**

Stację dysków do Atari lub Commodore + 51 dyskietek z grami. Cena 100 zł. **Anna Żak, ul. Zaułek Rogoziński 15/2, 51-116 Wrocław**

Zewnętrzną stację dysków 3,5" FD do Amigi - 90 zł. Dyskietki do Amigi - 1,5 zł/szt. Znaczek + koperta zwrotna. **Romuald Burczyk, ul. Łączna 37b/15, 64-920 Piła, tel. 067-214-13-32**

Amiga CDTV, stacja dysków 3,5", mysz, klawiatura, pilot, 1 MB RAM, przełącznik A500/CDTV + 40 gier (Kupiec, Kajko i Kokosz, Lost Viking, Buban Stick). Cena: 420 zł. **Daniel Hertmanowicz, ul. Jaroszyka 20/10, 10-697 Olsztyn tel. 089-541-47-96**

Oryginalne gry: Megasixpack (6 gier na PC) - 100 zł lub zamienię na grę Ace Ventura PL. Pilnie kupię ŚGK nr 7/97, 6/95, 5/95. **Marta Gencel, ul. Krasickiego 4, 89-600 Chojnice, tel. 0531-76-326**

Oryginalne gry na PC CD.: Bloodnet, JetStrike, Falcon Gold, Flashback, Dark Legions, Virtuoso, Noctropolis, Doom 2, Theme Park, Burning Steel 2, Descent, Magic Carpet, Battle Isle 2. Cena: 100 zł/szt. **Dariusz Małacha, Annowo 10, 88-407 Laski Wielkie**

Oryginalną grę Command & Conquer z instrukcją (PSX). Cena ok. 170 zł (do uzgodnienia). **Filip Majchrzak, ul. Chrobrego 25a/2, 73-200 Choszczno, tel. 095765-73-52**

Game Boya + NBA Jam + Terminator 2 - 200 zł lub wymienię na grę do PSX (V-Rally lub Tekken 2 lub MK Trilogy lub Crash 2). Możliwość oddzielnej sprzedaży: Game Boy - 100 zł, NBA - 60 zł, T 2 - 40 zł. **Piotr Antosz, ul. Królewska 44/3, 30-045 Kraków, tel. 012-634-45-04**

Gry na C64, kasety, zasilacz, joy, 2 cartridge, uszk. C64, literaturę - cena do uzgodnienia. Sprzedam S - Mini (CB radio) + antena DV - ok. 200 zł lub wymienię na skaner lub drukarkę atramentową. **Karol Wysokiński, ul. Zachodnia 29, 21-350 Międzyrzec Podl., tel. 083-371-52-99 po godz. 16.00**

Super Nintendo, 2 joypady i 2 cartridge: Lion King i Super Mario Bros. Cena: ok. 400 zł. **Filip Hasiak, ul. Bajana 10/11, 39-300 Mielec, tel. 58-52-052**

Gry na PC: Conquest Earth - 60 zł, Warcraft 2 deLuxe - 70 zł, The Need for Speed - 50 zł, The Gene Machine - 60 zł, The Pagemaster - 50 zł, All New World of Lemmings - 30 zł. Oryginały. **Michał Kowal, ul. Kościuszki 10c, 62-090 Rokietnica, tel. 0601-720-015**

Sprzedam Sony Playstation w bardzo dobrym stanie, + dodatki. Cena do uzgodnienia. **tel.: 0-52 3618742, Wojtek**

PC Intel Pentium 166 MHz, MMX, 16 MB Edo RAM, 512 kb cache, HDD 1700 MB, FDD, CD. ROM, karta graf. S3Virge 2 MB, karta dźwiękowa - Sound system (SB 16), obudowa mini tower, klawiatura, mysz, oprogramowanie (gwarancja). Cena: 1850 PLN. **Andrzej Myszakowski, ul. Chodkiewicza 34/7, 47-400 Racibórz, tel. 036-415-95-10 po godz. 15.00**

Amiga 500 1 MB, 2 joysticki, mysz, podkładka, modulator, pudełko na dyski, ok. 80 dyskietek, czasopisma komputerowe. Cena ok. 390 zł (do uzgodnienia). **Tymoteusz Liszka, Rybnik, tel. 036-42-41-616**

Gry PC CD.: Flying Corpse, Silent Hunter, Tomb Raider, Nascar 2, Gabriel Knight 2, Virtua Fighter, F22 Lighting 2. Ceny ok. 90 zł/szt. Dobry stan gier. **Maciej Broniarski, ul. Koszykowa 24/19, 00-553 Warszawa, tel. 022-625-79-77. Kontakt tylko na terenie Warszawy!**

Oryginalne gry: Wetlands - 75 zł, Shelshock - 75 zł, Battles in Time - 40 zł. wszystkie gry na PC CD. Koszty wysyłki wliczone w ceny gier. **Romuald Burczyk, ul. Łączna 27b/15, 64-920 Piła, tel. 214-13-32**

PC 486DX4/100 MHz, 8 MB RAM, HDD 540 MB, FDD 1,44, SVGA 1 MB, CD. ROM x 6, SB Pro, monitor mono 14", obudowa midi, mysz, joystick, głośniki, mikrofon, klawiatura. cena 1400 zł. **Adrian Sysiak, ul. Poniatowskiego 100, 34-700 Rabka, tel. 018-77-383 tylko soboty i niedziele**

PC 486DX/100 MHz PCI, mini tower, 8 MB RAM, HDD 540 MB, FDD 1,44 MB, SVGA S3 64 bit 1 MB, SB Pro 16 bit, CD. ROM x 4, klawiatura, mysz. Cena: 1400 zł lub z monitorem Packard Bell 14" 1850 zł. **Lesław Brozik, ul. Reja 10/118, 41-902 Bytom, tel. 032-28-00-495 w każdą niedzielę w godz. 15.00-16.00**

SNES z 6 grami, drugim padem - 700 zł lub wymienię na Sony PlayStation z gwarancją. **Wojtek Stachowiak, ul. Chorzowska 4, 85-379 Bydgoszcz, tel. 052-798-722 po godz. 17.00**

PC 486SX/40 MHz, 4 MB RAM, VGA 512 Cirrus Logik, HDD 130 MB, FDD 1,44, monitor mono -,ok. 700 zł (cena do negocjacji) + stolik za ok. 400 zł (do negocjacji). **Tomasz Marciniak, ul. Smoleńska 82/2, 03-528 Warszawa, tel. 022-678-14-76 po godz. 17.00**

Nintendo 64, gra Turok wersja angielska. Cena kompletu: 800 zł lub do uzgodnienia. **Konrad Filipek, ul. Wyzwolenia bl. 8/10 m.25, 97-300 Piotrków Tryb, tel. 48-66-32**

PSX, 2 karty pamięci, 2 pady, 2 gry Croc, V-Rally, 6 CD. z demami gier, 4 gazety Sony Magazyn oraz duża niespodzianka. Cena 900 zł lub zamienię na N64 z grą. **Karol Skibliński, ul. Częstochowska 9/9, 46-300 Olesno, tel. 034-58-33-93**

Sega Saturn na gwarancji + demo CD. + gra Command & Conquer. Cena: 650 zł. **Jacek Szewczak, Warszawa, tel. 022 619-55-87 od poniedziałku do piątku w godz. 8.00-15.00**

PSX nowy model, 2 gry, karta pamięci - 1000 zł. Pokrywam koszty przesyłki. **Mirosław Wronka, Osielec 573/6, 34-786 Osielec, tel. 018-27-73-914 codziennie w godz. 19.00-21.00**

Sony PlayStation NTSC/PAL, memory card, 5 CD. z demami gier, Worms (NTSC), Tomb Raider (PAL), Tekken 2 (NTSC) - 850 zł lub wymienię na PC min. 486. **Sylwester Wydmuch, Danków 102, 42-165 Lipie**

Sony PSX, 1 CD. demo, 2 gry: Tomb Raider, Warcraft II. Kupię oficjalny polski PlayStation Magazyn nr 2. **Grzegorz Jaromin, ul. Hibnera 15, 43-210 Kobiór, tel. 032-218-86-22**

Sega Game Gear w bardzo dobrym stanie, mało używanego z 2 grami: Sonic i Columns plus zasilacz. Cena: 300 zł. **Michał Dul, ul. Okrzei 16/1, 51-676 Wrocław, tel. 071-48-24-99 po godz. 18.00**

Amigę CD32, przystawkę SX1, klawiaturę od ACDTV, pojemniki na HDD firmy Toms z kabelkami, mocniejszy zasilacz (radzi sobie z każdym sprzętem podłączonym do tej Amigi). cena kompletu 600 zł lub zamienię na Amigę 1200. **Dariusz Krawczyński, ul. Siewierska 17/31, 02-360 Warszawa, tel. 022-658-22-31 po godz. 15.00**

PSX, memory card, 11 gier oryginalnych, pisma PSX, dema - 1500 zł. **Michał Kozakiewicz, ul. Śląska 7/5, 66-400 Gorzów Wlkp, tel. 095-72-23-709**

Sega Mega Drive 2, 2 joye, 3 gry (Sonic 2, Shinobi, Robocop vs Terminator) - 270 zł i Jaguar + JagCD + 2 gry (Kasumi Ninja + Alien vs Predator) + 3 CD. lub zamienię na gry do N64, np. Shadows, Wave Racer, ISS64, inne. **Michał i Krzysztof Kałos, ul. Dworcowa 24b, 66-400 Gorzów Wlkp., tel. 095-72-31-228 po godz. 16.00**

Sony PlayStation, 3 gry dema, 20 gier, 3 magazyny PSM - 800 zł, gra Doom - 120 zł, True Pinball - 100 zł, Destruction Derby - 80 zł. **Marek Pluta, ul. Polna 17, 47-400 Racibórz, tel. 036-415-93-91**

Amigę CD32 w bardzo dobrym stanie, joypad, 2 CD., 1 muzyczny gratis. Dołożę kilka numerów ŚGK. Cena 300 zł. **Kamil Łukasiewicz, ul. Zaułek Rogoziński 9/30, 51-116 Wrocław, tel. 071-72-75-00**

Game Boya z 3 grami: Mario Land, Mortal Kombat 3, Traken Failed plus zasilacz, lupa - 220 zł. Gra do Segi: Genesis, Universal Soldier. **Kamil Pietras, Raniżów 828, 36-130 Raniżów**

Amigę 500 z monitorem, kompletem dyskietek, czasopismami, zasilaczem itd. Cena 500 zł. **Tadeusz Kosek, tel. 035-616-56-27**

CD32, Promodule, FDD 3,5", mysz. joystick, 8 CD., 100 dyskietek, pudełko na dyski lub zamienię z dopłatą na Sony PlayStation. **Sławek Żebracki, ul. 27 Stycznia 14/7, 34-120 Andrychów, tel. 033-75-23-96**

Pegasusa, 3 cartridge, 2 joysticki. 220 zł. Amigę 600, ok. 30 dyskietek, joystick, mysz, disk box, 8 oryginalnych gier. Cena ok. 500 zł. **Tomasz Kutera, Os. Słoneczne 5/12, 97-400 Bełchatów, tel. 633-75-09**

DARMOWE OGŁOSZENIA DLA CZYTELNIKÓW

sprzedam kupię wymienię różne (niepotrzebne skreślić)

imię i nazwisko

ulica

kod pocztowy miejscowość

telefon, fax

UWAGI

ZAPRENUMERUJ

Prenumerata półroczna
w cenie 23.40 zł (3.90 zł za jeden numer)

Prenumerata roczna
w cenie 42.00 zł (3.50 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma możesz być pewien, że:

- **oszczędzisz pieniądze!**
- **oszczędzisz czas!**
- **nie przegapisz żadnego numeru!**

NIE ŁAM GŁOWY
ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

Proponujemy Wam także zamieszczenie na łamach naszego pisma darmowych ogłoszeń! Blankiet drukujemy poniżej!

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik Podpis przyjmującego Opłata zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik Podpis przyjmującego Opłata zł .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik Podpis przyjmującego Opłata zł .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... (gr) .....

słownie złotych

groszy jak wyżej

Nazwisko .....

Imię .....

ul. .....

..... (kod) ..... (miejscowość)

na rachunek
„IMAGO" Sp. z o.o.
ul. Jagiellońska 12A, 85-067 Bydgoszcz
BS Bydgoszcz
81420007-320645-27001-1

Datownik Podpis przyjmującego Opłata zł .....

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

10/97	☐	5/98	☐
11/97	☐	6/98	☐
12/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐
1/98	☐		
2/98	☐		
3/98	☐		
4/98	☐		

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

10/97	☐	5/98	☐
11/97	☐	6/98	☐
12/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐
1/98	☐		
2/98	☐		
3/98	☐		
4/98	☐		

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

10/97	☐	5/98	☐
11/97	☐	6/98	☐
12/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐
1/98	☐		
2/98	☐		
3/98	☐		
4/98	☐		

Zamawiam prenumeratę

„Świata Gier Komputerowych"

Od numeru: .....

Ilość wydań: 6 ☐ 12 ☐

Posiadam komputer: .....

Zamawiam:

10/97	☐	5/98	☐
11/97	☐	6/98	☐
12/97	☐	CD 1/96 ŚGK	☐
1/98	☐		
2/98	☐		
3/98	☐		
4/98	☐		

ARCHIWALNE NUMERY

Świat Gier Komputerowych

Przy pomocy blankietu prenumeraty można zamówić archiwalne numery ŚGK oraz CD-ŚGK wyszczególnione na blankiecie prenumeraty. Cena każdego egzemplarza ŚGK wynosi 3.50 zł, natomiast CD-ŚGK 9,60 zł

Aby złożyć zamówienie należy CZYTELNIE wypełnić zamieszczony obok blankiet, zaznaczając interesujące Cię pozycje i wpłacić określoną sumę pieniędzy na nasze konto. Na jednym blankiecie można zamawiać kilka numerów archiwalnych. Należy wtedy pomnożyć ilość egzemplarzy przez cenę jednej sztuki. Można również zamawiać jednocześnie numery archiwalne i prenumeratę. Termin realizacji zamówienia: 10 dni od daty otrzymania wpłaty.

ILOŚĆ EGZEMPLARZY ARCHIWALNYCH JEST OGRANICZONA.

UWAGA!

Redakcja nie zwraca pieniędzy wpłaconych na zakup numerów archiwalnych, których nie umieszczono w ofercie. Redakcja nie realizuje sprzedaży za zaliczeniem pocztowym.

Blankiet należy wypełnić **DRUKOWANYMI LITERAMI** nakleić na kartkę pocztową i przesłać na adres:

Skrytka Pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

Ogłoszenia mogą zamieszczać tylko osoby prywatne.
Ważny jest wyłącznie **ORYGINALNY BLANKIET** (nie jego kserokopia) wycięty z czasopisma.

UWAGA:
ogłoszenia dotyczące kupna i sprzedaży muszą zawierać cenę.

ŚLEDZIU PRZEDSTAWIA...

FIDO I MEL NA TROPIE...

HEJ, FIDO! CO ROBISZ?

WITAJ, MEL. WYPRÓBOWUJĘ MÓJ NOWY MODEL ŚMIGŁOWCA.

GRUCHU!

GRUCHU!

WYKONUJĘ BECZKI, ŚRUBY, BUTELKI I KOMBINERKI. BAJER!

PATRZ, JAK MIĘKKO LĄDUJE!

PUT PUT PUT

ŚLEDZIU '91

GRRR

APACHE

KURCZĘ! TO MA WIĘKSZY ZASIĘG NIŻ MY ŚLAŁEM!

konkurs

Deathtrap Dungeon

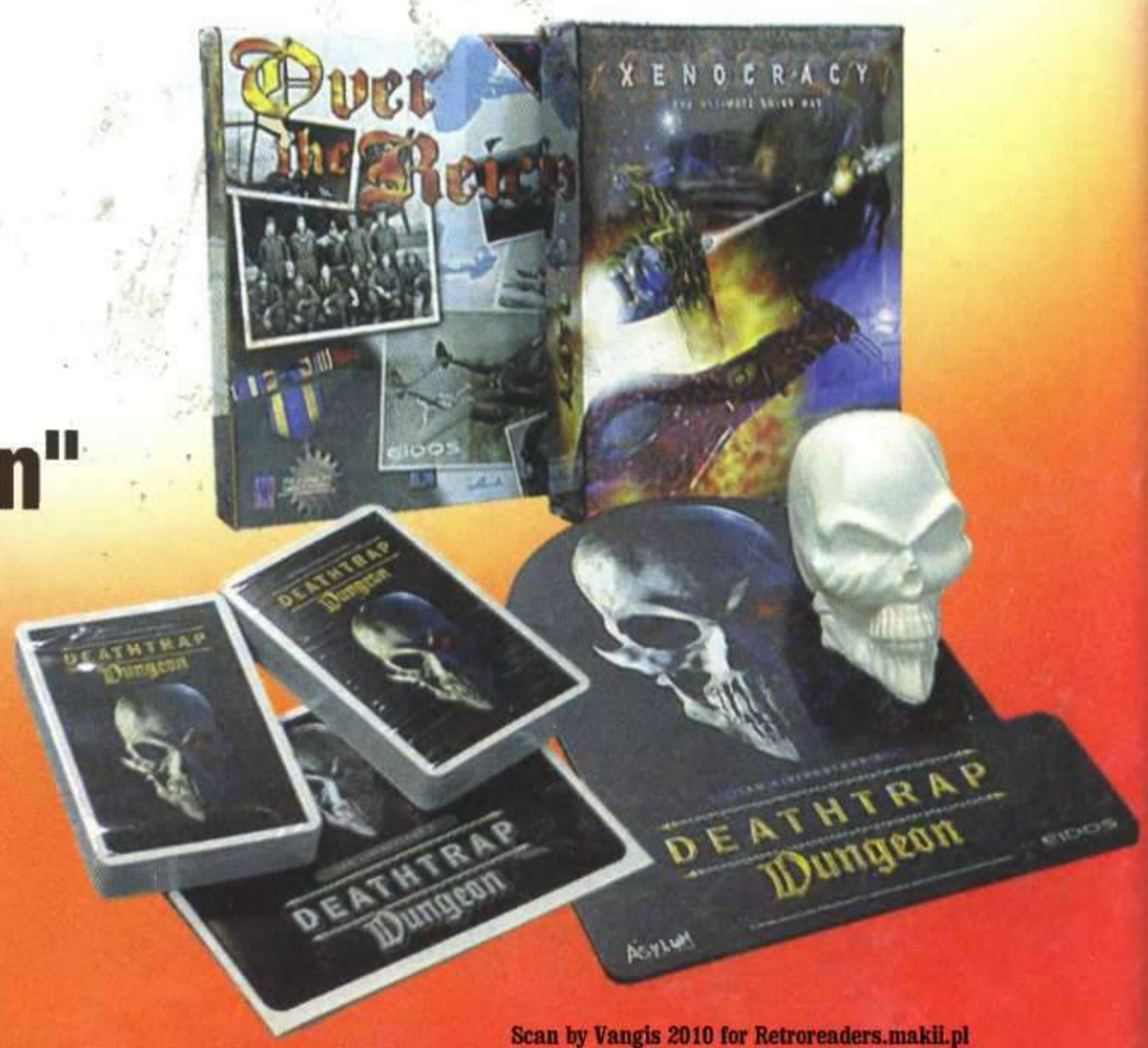
Aby wziąć udział w konkursie, należy nadesłać na adres redakcji prawidłowe odpowiedzi na podane poniżej pytania:

1. Jak ma na imię władca miasta Fang?
2. Co było pierwowzorem "Deathtrap Dungeon"?
3. Ile poziomów występuje w "Deathtrap Dungeon"?

Rozwiązania, wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym, należy nadsyłać do dnia 02.10.1998 (decyduja data stempla pocztowego). Wśród autorów prawidłowych odpowiedzi zostaną rozlosowane następujące nagrody:

Pięć Zestawów Nagród Dodatkowych

Gra Xenocracy + gra Over the Reich
+ Podkładka pod mysz "Deathtrap Dungeon"
+ Czaszka "Deathtrap Dungeon"



Nagroda Główna

Bukłak "Deathtrap Dungeon"
+ gra Myth: the Fallen Lords
+ gra Final Fantasy 7
+ koszulka "Final Fantasy 7"

kupon konkursowy Deathtrap Dungeon

MIRAGE

Fundatorem nagród jest firma MIRAGE

Scan by Vangis 2010 for Retroreaders.makii.pl